enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘士(ゲーマー)よ強くあれ! 戦場(ゲームセンター)を熱くする八魂マガジン

闘劇魂

The "TOUGEKI SPIRITS" magazine is focused on TOUGEKI~SUPER BATTLE OPERA~that devotes heart and soul to Fighting Game Players.
This spirits featuring game arcade and game player.
We support them, and give to information service about arcade games.
We are the most powerful game magazine in the world !
Go get 'em.

VOL. 3
月刊アルカディア編集部・編
価格1,344円

eb! enterbrain

闘劇'06FINAL八魂レポート

九つの頂点、ここに極まる! 闘劇'06完全リポート

特別付録DVD

闘劇'06FINAL特選映像丸かじり!

DVD VIDEO

北斗の拳
Virtua Fighter4 Final Tuned
鉄拳5 DARK RESURRECTION
THE KING OF FIGHTERS XI
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
NEOGEO BATTLE COLISEUM
メルティブラッド アクトカデンツァ
GUILTY GEAR XX SLASH

「泣いた・笑った・驚いた」あの名場面を濃縮還元!

闘劇'06プレイバック

主要タイトル最新情報

連続技満載で"みるみる"勝てる気になる!
Virtua Fighter5

有名イラストレーターたちが夢の共演!!
仁義ストームThe Arcade

今まさに抜け出すとき! 負け組脱出カリキュラム
SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

ワンチャンスで勝負を決める「ダブルアップ」講座!!
鉄拳5 DARK RESURRECTION

闘劇プレイヤーから学ぶ! レアキャラ虎の巻
サムライスピリッツ 天下一剣客伝

覇者の技術をモノにしろ!
GUILTY GEAR XX SLASH

全てのプレイヤーが闘宴の証人となる。



**常に対戦格闘の頂点を目指してきた
「バーチャファイターシリーズ」が導き出した答えがここに。**

**進化したゲームシステム「真・3D 格闘」！
よりリアルに！更に白熱した攻防が可能に!!**

3Dをいかした4方向での攻防によって迫力の対戦を実現。全キャラクターにオフェンシブムーブ、ディフェンシブムーブを実装。リアリティーを追求した移動モーション、戦略性を深める新技も大量投入。これぞまさに究極の3D格闘ゲームだ。

**待望の新キャラクターが登場！
エル・ブレイズ、アイリーンが参戦!!**

ルチャ・リブレを格闘スタイルとする新キャラクター「エル・ブレイズ」と、中国武術のひとつ、形意拳の代表的な拳法である猴拳（こうけん）の使い手「アイリーン」が参戦。



**ゲームセンターで放映される
専用テレビ放送「VF.TV」**

全国で行われるハイレベルな試合の実況・解説付き映像をはじめ、さまざまなコンテンツを随時配信。

**直感的な各種設定と新たな遊びを実現！
「VF TERMINAL」導入。**

キャラクターのカスタマイズや、各種設定などが可能。分かりやすいタッチパネル操作で、強力にプレイヤーをサポート。

**進化したアイテムシステム！
キャラクターカスタマイズがさらに充実。**

4種類のコスチュームをベースに、装着部位を2倍以上に増加、複数のアイテム装着が可能。

**「VF.NET for PC」では、自分の試合の
動画作成サービスがスタート。**

お気に入りの試合を保存、VF.NETにデータ転送、自宅でダウンロードして楽しめる。プレイの研究や弱点の分析、格上の対戦相手に勝ったときの記念等、使い方はいろいろ。





※VF.TVやVF TERMINALは、設置店舗でご利用ください。

公式ホームページ　http://www.virtuafighter.jp/

公式ホームページ：http://www.sega.co.jp/　セガAMユーザーサポートe-mail：AMusersupport@soj.sega.co.jp


新キャラクター
エル・ブレイズ
新キャラクター
アイリーン
Virtua Fighter 5
バーチャファイター5
TM
©SEGA
SEGA®



バーチャファイター5

メーカー	セガ
操作方法	8方向レバー＋3ボタン
発売日	2006年7月中旬（稼働中）
使用基板	LINDBERGH

ついに稼働となった、この夏一番の注目作『バーチャファイター5（以下、VF5）』。各種新要素・新システムを掘り下げるのもいいが、この時期まっ先に気になるのはコンボではなかろうか？　今回の記事では、各キャラのコンボを大々的に特集。読めば大切なダメージソースを逃さず、うまい"っぽく"見られること請け合い……かも⁉

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです



Virtua Fighter 5™

ダメージUPで勝率UP!!　目指せコンボマイスター
連続技満載で"みるみる"勝てる気になる!

コンボを決めるための第一歩!!

コンボ基礎知識『VF5』版

3D対戦格闘のコンボには、始動技の条件や浮きの高さなど独自の要素が多い。これらを頭にたたき込み、自在にコンボを決められる日を目指せ!!

Text：矢永

『VF5』の重さ事情

コンボにおける要素の中で最も重要なのが、浮きの高さを決めるキャラの体重。下の表は全キャラの重さを四つに区分けしたもの。

ただし、浮きの高さは重さだけが基準になるわけではなく、キャラクターの姿勢にも大きく影響されるため、必ずしも表の分類＝コンボの入りやすさ、ということではない。

特に姿勢の低いシュンやリオン、ブレイズは、軽・中量級にもかかわらず、重量級並にコンボが入らない場合がある。



見るからに小柄な新キャラのアイリーンは、予想通り全キャラ中最軽量となっている。

『VF5』版キャラ体重分け

重量級	重・中量級	軽・中量級	軽量級
ジェフリー	アキラ	シュン	サラ
ウルフ	ラウ	リオン	ベネッサ
	ジャッキー	レイ	パイ
		カゲ	アオイ
		ブラッド	アイリーン
		ゴウ	
		ブレイズ	

重い ←→ 軽い

POINT 1　キャラの重さ

本作には重さの概念があり、キャラごとに体重が設定されている。コンボの基本となるのは相手を浮かせての追撃だが、当然軽いキャラほど浮きが高く、落下するまで時間がかかるので追撃しやすい。逆に、重いキャラほど追撃しづらくなる。

POINT 2　足位置

足位置とは、互いのキャラの前足（体の向き）に依存するもので、ラウンド開始時の両者とも同じ足を前に出している状態を"平行"、逆の足を出している状態を"ハの字"と呼ぶ。この足位置は、コンボ中の打撃技の当たりやすさに大きく影響する。

POINT 3　カウンターヒット

コンボ始動技がカウンターヒットした場合は、ノーマルヒット時よりも高く浮かせることができるので、通常よりも強力なコンボを入れることができる。また、カウンターヒット時のみコンボに移行できるという技は多く、重要な要素だ。

テクニカルコンボが多い
たたき付け



直接たたき付ける技と、打ち上げてたたき付ける二つの種類があるが、どちらも跳ね上がった足に打撃を当てて追撃していく。初段には大きなダメージ補正が掛かるので、立ちⓅやしゃがみⓅを当ててからダメージの高い技につなげていくのが基本。また、しゃがみⓅ→しゃがみⓅなどで浮かせ直しを狙えることが多い。

コンボ始動技の基本
浮かせ



基本となる浮かせ技からの空中コンボだが、相手の重さ、足位置、カウンターの有無でコンボが変化するので、常に最大ダメージを取るにはかなりの慣れが必要。相手を高々と浮かせるタイプが基本だが、中にはカゲの風閃刃(⇧Ⓟ)のように相手をふわりと浮かせるタイプもある。後者のタイプからは、浮かせ直しが狙いやすい。

特殊な始動技の数々
その他



レイの排山倒海(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)など、コンボに移行できる投げもある。たたき付け後と似たような追撃ができることが多いが、こちらは初段にダメージ補正が全くかからないので、単発の大技も有効。

そのほか、ジャッキーのビルジー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)などのように、のけぞり中の相手に別の技がつながる地上コンボもある。

誘発する技を覚えよう
各種崩れ



正面向きからは頭、腹、急所、足という4種類の崩れがあり、左から順にコンボが入れやすい。腹&急所崩れは、しゃがみⓅでの浮かせ直しが狙いやすい。崩れ状態はカウンターによる変化が無く、重さや足位置を問わず入る安定コンボが多いことが特徴。相手の重さよりも、くらい判定の大きさがコンボの成否に影響を与えやすい。

ポイントを覚えて知識を増やせ

右ページ下の三つの囲みは、コンボの成否に関する重要な三大事項。最初は右ページの表を基準に、重さに合わせていくつかのコンボを使い分けられるようになろう。それができるようになったら、足位置限定コンボを覚えたい。まずは始動技を打つ直前から足位置を見るクセを付けて練習しよう。カウンターヒット限定コンボは、簡単に判断できるものだけ決めれば十分だ。

上に挙げた四つの要素は、コンボ始動時の状況。浮かせは条件が厳しいものが多く難しい。崩れからのコンボは条件が無いものが多く比較的簡単。たたき付けは足位置確認が重要なものが多い。投げからのコンボは必ず同じ足位置になるため、キャラ別のコンボをしっかりと使い分け、最大ダメージを狙っていきたい。

下の三つの囲みはコンボ用の技術。絶対必要というわけではないが、使いこなせればコンボの幅が広がる。



足位置限定コンボができるようになれば、このゲームの楽しさが格段に上がるぞ!!

~コンボ新要素~

最も目立つ新要素は、空中の相手や崩れ中の相手に、特定の空中たたき付け技を当てたときに起こる浮かせ直し。地面でバウンドするように高く跳ね上がるので、今までのシリーズには無いタイプのコンボを作ることができる。

側面と背後に崩れが追加されたことも大きな変更。側面崩れは、側面から特定の技を当てた際に起こる。崩れ中の判定が大きく、倒れるまでの時間が長いので、最大級のコンボが狙える。誘発条件は当てる技に依存するため、硬化カウンター以上が必要なこともあれば、ノーマルヒットで起こることも。背後崩れは、背後から横崩れ対応技と、頭崩れや腹崩れ誘発技を当てた際に発生。ちなみに、背後の腹崩れには投げられ判定が存在するので、背後しゃがみ投げが入る。

空中で壁ヒットしたときに壁に張り付くようなやられも、新しく追加された要素。張り付いた相手はゆっくりと倒れていくので、あらゆる追撃を入れられる。ただし、初段にはかなりのダメージ補正がかかっているようなので、多段技を使うか、浮かせ直してからのコンボを狙っていこう。

これらの新要素をうまく取り入れた、『VF5』らしいコンボを狙っていこう。



空中たたき付けだが、受け身を取れない。



ダウン技の中にも、側面崩れの対応技がある。

POINT 4 浮かせ直し

地面スレスレの相手に打撃技を当てると、通常時よりもヒット時の浮きが大幅に高くなる現象。通常では入らない派生技がヒットしたり、立ちⓅやしゃがみⓅで浮かせ直してからほかの技につなげたりできるが、タイミングはかなりシビア。

POINT 5 最速(1フレーム消費無し)

通常の入力だと⇨⇨Ⓟなど(しゃがみ)ダッシュ入力を含む技は、発生前に1フレームダッシュモーションが入るため最速で出せない。ここで先行入力の受付前にレバー入力だけを完了し、その後の先行入力受付中にボタンを押せば、最速で出せる。

POINT 6 1フレーム消費

ポイント5とは逆に、先行入力で技を出す前にダッシュ入力を挟み、技の発生をわざと1フレーム遅らせるテクニック。主に浮かせ直しを狙うしゃがみⓅなどの、タイミングの調節に用いられる技術。これが使える状況では浮かせ直しが安定する。



エル・ブレイズ
El Blaze

Text：ちゃっきー

投げのイメージが強いが、始動技の種類はかなり多い。まずは基本コンボをマスターしよう。

1 ボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）→レバー前入れⓅ×2→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

2 ボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

3 ボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）→レバー前入れⓅ→シャットダウンニー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

4 ボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）→コンビネーションブロー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

5 シャドウハンマー（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

6 シャドウハンマー（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ダークネスソバット（⇦ⓀⓅⓀ）



7 ハンマースマッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→シャットダウンニー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）



8 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→ビハインドヒールキック（敵背後Ⓚ）



9 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→シャットダウンニー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

10 シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

11 ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→しゃがみⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

12 ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

13 ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）→シャットダウンニー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

14 ローリングクラッチ（敵しゃがみ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

15 ローリングクラッチ（敵しゃがみ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）

16 各種側面崩れ→コンビネーションブロー（⇖Ⓟ＋ⓀⓅ）→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）

コンボ解説

ボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）ノーマルヒット後は、重量級以外に決まる①を基本にし、ジェフリーにはレバー前入れⓅを1発に。ウルフには直接シャドウファング（⇨ⓅⓀ）を決めよう。③は、軽量級とブラッドに狙いたいコンボ。大ダメージを与えられる④は、足位置ハの字始動のときにアイリーン、アオイ、パイに入り、アオイには平行始動でもOKだ。

シャドウハンマー（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後は⑤が安定。⑥は、アオイ以外の軽量級とブラッド、レイ、リオン、ラウのほか、足位置ハの字始動ならアオイ、ブレイズ、シュン、ジャッキーに。平行始動なら重量級に決まる。シャドウスピア（⇨Ⓚ）カウンター後は⑧が主力。対アキラ、重量級はシャドウファングを決めよう。⑨や⑩は、少し前ダッシュしてしゃがみⓅを当てるのがコツ。⑨は対軽量級とラウに狙いやすく、⑩はアイリーン、パイ、アオイ限定となる。ただし、いずれも距離が遠いと厳しい。ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）後は、ローリングボディプレス（⇘Ⓟ＋Ⓚ）がオススメ。アイリーン、アオイ、パイ、ブレイズ、リオンに対しては、⑪が安定して狙える。

ヴィーナスディパーション（フェイクロール中Ⓟヒット時Ⓚ）ヒット後は⑫を基本に、重量級以外にはレバー前入れⓅを挟もう。⑬は軽量級のほか、足位置ハの字始動ならブレイズ、ゴウ、ブラッド、ジャッキーにも決まる（ノーマルヒット時）。ローリングクラッチ（敵しゃがみ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）後は、重量級にはハイスピンキック（Ⓚ＋Ⓖ）、それ以外のキャラには⑭がオススメだ。側面崩れを奪った後は、フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）が安定。⑯はアキラ以外の軽・中量級に狙えるが、足位置や崩れ方向によって入らないケースもある。安定して決められるのは、サラ以外の軽量級とブラッド、レイ、リオン辺りだ。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



アイリーン Eileen

Text：華火霊

キャラ別コンボが多く覚えるのは大変だが、極めれば火力が上がりレベルアップできる。

1 猿猴入林(⇨⇨Ⓟ)カウンターヒットor猿猴入洞(⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ)～猿猴出洞(猿猴入洞中Ⓟ)→左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→大聖連踢(⇩⬂⇨ⓀⓀ)～大聖降天(大聖連踢ヒット中にⓀ)



2 猴子跳澗(⇩⬂⇨Ⓟ)→落歩旋風脚(ⓅⓅⓅⓀ)

3 猴子跳澗(⇩⬂⇨Ⓟ)→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

4 猴子跳澗(⇩⬂⇨Ⓟ)→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

5 猴子靠山(しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓚ)→大聖連踢(⇩⬂⇨ⓀⓀ)～大聖降天(大聖連踢ヒット中にⓀ)



6 猴子靠山(しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓚ)→大聖翻爪(⇩⬃⇦Ⓟ)→飛猴二起(⇨Ⓚ)

7 猴子連山(しゃがみ中⬂Ⓟ+ⓀⓅ)2発目カウンターヒット→飛猴二起(⇨Ⓚ)

8 猴子連山(しゃがみ中⬂Ⓟ+ⓀⓅ)2発目カウンターヒット→抹面掃尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)

9 猴子連山(しゃがみ中⬂Ⓟ+ⓀⓅ)2発目カウンターヒット→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

10 猿猴献果(⇦⇨Ⓟ)or前空双槌(前空翻中Ⓟ)→小猴躍蹬(Ⓟ⬂ⓅⓀ)

11 猿猴献果(⇦⇨Ⓟ)or前空双槌(前空翻中Ⓟ)→立ちⓅ→迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)

12 猿猴献果(⇦⇨Ⓟ)or前空双槌(前空翻中Ⓟ)→しゃがみⓅ→里合転身腿(Ⓚ+Ⓖ)



13 各種側面崩れ(⇦⇨Ⓟ)→左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→大聖連踢(⇩⬂⇨ⓀⓀ)



16 翻身後掃腿(⬃Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→後側翻(立ち途中Ⓚ)

コンボ解説

①は、猿猴入林(⇨⇨Ⓟ)ハの字始動のウルフに最後が当たらない以外は、すべてのキャラに対して決まる安定高ダメージコンボ。猴子跳澗(⇩⬂⇨Ⓟ)ノーマルヒットからは少々難しく、③がアキラ、ジェフリー、シュン、ブレイズに決まり、④がゴウ、シュン、リオンに、②はその他のキャラに決まるが、カゲハの字、ウルフ平行時には最後が安定しないので、連環前掃腿(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)に替えよう。

猴子靠山(しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓚ) 1発目からは⑤を狙っていく。判定が強く、スカシ性能の高いこの技からは、ハの字始動ならばノーマルヒットでも⑤が全キャラに入る。平行からは、猴子靠山がカウンターヒットしていないとヒザ部分で追い打ちできないが、ラウ、ゴウ以外には⑤が入る。⑥は猴子靠山カウンターヒット時、平行のゴウ、サラに入る。

猴子連山(しゃがみ中⬂Ⓟ+ⓀⓅ) 2段目カウンターヒット時は、⑦がパイ、アオイ、ゴウ、リオン、カゲ、ジャッキーハの字に。⑧はレイ、ラウ、アキラに。⑨はアイリーン、アオイ、ベネッサ、サラ、ブラッド、ハの字ブレイズ、平行時のゴウとジャッキーに入る。キャラを覚えるのが大変だが、強力な技からのコンボなので、ぜひマスターしよう。

⑩はウルフ平行時に入らないが、ほとんどのキャラに安定する。⑪は、軽量級平行時とパイハの字に使う。⑫は平行時ジャッキーに有効な連係で、きりもみ状態で受け身が難しく、里合転身腿(Ⓚ+Ⓖ)後に相手と逆側の斜め上にレバーを入れっぱなしにしてⓅを押すと、大ダウン攻撃とジャンプの自動二択になる。受け身をミスすると大ダウン攻撃が決まるぞ。ほかのキャラだと、里合転身腿が通常浮きになるので無理。

⑬は側面崩れ用。最後のⓀが入りにくいので、2段で止めよう。⑭は翻身後掃腿(⬃Ⓚ+Ⓖ)カウンター時に軽量級に入るコンボ。



結城 晶（ゆうき あきら）

Akira Yuki

Text：大須晶

全キャラ中、屈指のダメージを誇るアキラのコンボ。ミスしないように練習あるのみだ！

1 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)



2 躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)



3 虎撲(⇩⬂⇦Ⓟ)→伏虎(⇦⬂Ⓟ)→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)

4 揚炮(⬂⬂Ⓟ)→レバー前入れⓅ→提膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ　1フレームでⒼ離す)→白虎双掌打(⬂⬂⇦⇨Ⓟ)



5 揚炮(⬂⬂Ⓟ)→レバー前入れⓅ→上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)→白虎双掌打(⬂⬂⇦⇨Ⓟ)

6 揚炮(⬂⬂Ⓟ)→レバー前入れⓅ→修羅覇王靠華山(⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

7 揚炮(⬂⬂Ⓟ)→レバー前入れⓅ→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)

8 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)or圏抱(⇨ⓀⓅ)→しゃがみⓅ→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)

9 上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)or推窓(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ)or圏抱(⇨ⓀⓅ)→しゃがみⓅ→猛虎硬爬山～擺打頂肘(⬇⇨ⓅⓅ)

10 提膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ　1フレームでⒼ離す)→レバー前入れⓅ→揚炮(⬂⬂Ⓟ)→立ち白虎双掌打(⬂⬂⇦⇨Ⓟ)

11 提膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ　1フレームでⒼ離す)→レバー前入れⓅ→上歩川掌上歩川掌(⇦⇨Ⓟ)→立ち白虎双掌打(⬂⬂⇦⇨Ⓟ)

12 頂心肘（提龍換歩中Ⓟ）→レバー前入れⓅ→修羅覇王靠華山（⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

13 大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→伏虎(⇦⬂Ⓟ)→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)



14 各種側面崩れ→伏虎(⇦⬂Ⓟ)→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)

コンボ解説

①は躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)後、足位置がハの字の状態で決まるコンボ。全キャラに安定して決まり、大ダメージだ。②は躍歩頂肘後、足位置が平行のときに決まるコンボ。しゃがみⓅを省けば修羅覇王靠華山(⬂Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)も決まるが、こちらの方が起き攻めがしやすい。

③頭崩れ中に伏虎を決めると相手は大きくバウンドするので、白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)を決めていくのが大安定。全キャラに決まるぞ。

④はアキラの最大ダメージコンボ。高難度だが、揚炮(⬂⬂Ⓟ)ノーマルヒットでラウまでに安定して決まる。⑤はジャッキー、アキラまでに足位置関係無く決まるぞ。重量級には多段コンボが入りづらいので、⑥のコンボで安定しよう。さらに、重量級かつ足位置がハの字の状態では、⑦の連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)を決めていく。

⑧たたき付け後に足位置が平行時は、基本的にこのコンボを決めていく。中量級までならしゃがみⓅを立ちⓅに替えてダメージアップを図ろう。軽量級かつ足位置が平行時なら⑨が決まる。高ダメージのコンボだ。しゃがみⓅを遅らせて当て、浮かせ直すのがポイント。

⑩は提膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ　1フレームでⒼ離す)始動の最大ダメージとなるコンボ。軽量級にはノーマルヒットで、ラウまでのキャラにはカウンターヒットから決まる。足位置は、ハの字状態の方が入りやすいぞ。初段ノーマルヒットでラウまで、カウンターヒットでアキラとジャッキーにも⑪が入るようになる。

⑫は頂心肘(提龍換歩中Ⓟ)カウンターヒット後のコンボ。躍歩頂肘カウンターヒットからのコンボとほぼ一緒だ。

⑬は約70のダメージを与える、投げからの連続技だ。

⑭側面崩れ後は、伏虎(⇦⬂Ⓟ)で浮かせて白虎双掌打が大安定！

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

Text：ちゃっきー

フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）がダメージアップのポイント。入力タイミングを極めろ！

1	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
2	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
3	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→リブクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ）
4	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→スピンキックコンビネーション（⇘ⓀⓅⓀ）
5	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）→スタンディングニーキックコンボ（⇨ⓀⓀ）→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
6	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
7	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）orニーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⇘Ⓚ+Ⓖ）
8	ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）→レバー前入れⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
9	ビート＆バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）硬化カウンター以上→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
10	ビート＆バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）硬化カウンター以上→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
11	スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダブルドラゴン（⇙Ⓚ+Ⓖ）
12	スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）
13	スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⇘Ⓚ+Ⓖ）
14	スマッシュアッパー（⬇⇘Ⓟ）カウンターヒット→レイジキック（⇗ⓅⓀ）
15	スマッシュアッパー（⬇⇘Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ空振り→しゃがみⓅ×2→ヘッドフックキック（⇘Ⓚ+Ⓖ）
16	スマッシュアッパー（⬇⇘Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ空振り→しゃがみⓅ×2→サマーソルトキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）
17	スマッシュアッパー（⬇⇘Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ空振り→しゃがみⓅ→ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）
18	ダッキング～ヘビィボディ（スライドシャッフル中⇘⇘Ⓟ）→スピンキックコンビネーション（⇘ⓀⓅⓀ）
19	ダッキング～ヘビィボディ（スライドシャッフル中⇘⇘Ⓟ）→ミドルバックナックルスピン（⇨ⓅⓅⓀ）
20	グローインキック（⇦⇨Ⓚ）カウンターヒット→ダブルドラゴン（⇙Ⓚ+Ⓖ）
21	各種側面崩れ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
22	各種側面崩れ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）

コンボ解説

ハイアングルアッパーキック（⇘⇘Ⓚ）ノーマルヒット始動は①が基本。対ウルフ、足位置平行始動のみ入らないので、レバー前入れⓅを省くか②を使う。③は、対アキラ足位置ハの字始動以外で軽・中量級に決まるコンボだ。④、⑤は、足位置平行始動のときに使用。④は対ブレイズ、ゴウ、ブラッド、レイ、シュン、⑤は対軽量級のオススメコンボだ。フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）を確実に出せるなら、足位置平行始動時⑥、ハの字始動時⑦でダメージアップ。いずれも重量級以外に決まる。シュン、ジャッキー、アキラ以外には、⑦の最後をミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）にできる。最後の⑧はアイリーン限定。

ニーキック（⇨Ⓚ）ノーマルヒットは浮きが低い。①を基本にし、対リオンはレバー前入れⓅを省こう。⑥は足位置平行始動で軽量級とゴウ、ブラッドに。⑦はハの字始動でリオン以外の軽・中量級に決まる。

ビート＆バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）からは、足位置平行始動で⑨、ハの字始動で⑩。スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）ヒット後は、足位置平行始動で⑪、ハの字始動で⑫。対ブレイズはレバー前入れⓅの代わりにしゃがみⓅを使おう。⑬は、足位置ハの字始動で軽・中量級に入る。

カウンターヒット時にコンボが狙えるスマッシュアッパー（⬇⇘Ⓟ）からは、⑭が全キャラに決まる。⑮は足位置平行、⑯はハの字でジャッキー＆重量級以外に使うもの。対ラウ、アキラには最速でOK。それ以外の中量級とサラ、ベネッサには、2発目のしゃがみⓅを1フレーム消費で出そう。⑰は、アイリーン、アオイ、パイに決まる。アイリーンに対しては、ロースラッシュ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）を1フレーム消費で出すこと。

側面崩れを奪った後は㉑がオススメ。軽量級に対しては、スピンヒールソードを少し遅らせた方がいい。㉒は、足位置平行時に使える。

サラ・ブライアント

Text：
餅A

Sarah Bryant

サラは浮かせ技がとにかく豊富なキャラクター。きっちり追撃を決めて、体力を奪っていこう。

1 ドラゴンスマッシュキャノン(⬂⬂Ⓚ)→ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)→コンボサマーソルトキック(ⓅⓅⓅ⬃or⇦Ⓚ)

2 ドラゴンスマッシュキャノン(⬂⬂Ⓚ)→ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)→コンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)

3 ドラゴンスマッシュキャノン(⬂⬂Ⓚ)→ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)→ダブルスラストキック(➡ⓀⓀ)

4 ドラゴンスマッシュキャノン(⬂⬂Ⓚ)→ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)→ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)

5 ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)→ブリザードキック(⇨Ⓟ+Ⓚ⬂ⓅⓀ)

6 サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)→バックナックルサイドキック(フラミンゴ中⇨Ⓟ+ⓀⓀ)

7 サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⬃or⇧Ⓚ)

8 サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→立ちⓅ→コンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)

9 サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→ダブルスラストキック(➡ⓀⓀ)

10 ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→ジャックナイフミドルキック(⇩ⓀⓀ)

11 ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)→バックナックルサイドキック(フラミンゴ中⇨Ⓟ+ⓀⓀ)

12 ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⬃or⇧Ⓚ)

13 ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)→パンチニーキック(フラミンゴ中Ⓟ⇦Ⓚ)

14 クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)

15 クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→ジャックナイフミドルキック(⇩ⓀⓀ)

16 クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→ダブルスラストキック(➡ⓀⓀ)

17 各種側面崩れ→クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→サマーソルトキック(⬃Ⓚ)



18 各種側面崩れ→クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)→ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)



コンボ解説

全体的に相手を高く浮かせられるようになり、安定してダメージを与えられる今作のサラ。足位置平行のダブルスラストキック(➡ⓀⓀ)や、新技ブリザードキック(⇨Ⓟ+Ⓚ⬂ⓅⓀ)の使い勝手の良さも見逃せない。

ドラゴンスマッシュキャノン(⬂⬂Ⓚ)は、最も浮きが高く強力なコンボを決められる技。①、②は軽量級に対してカウンターから、③、④は中量級以下にカウンターから狙っていくことができる。

ハイキックストレート(➡ⓀⓅ)は硬化カウンター以上からコンボが入るため、相手の技の空振りや反撃として狙っていこう。⑤のコンボは、中量級以下に対して足位置を問わず決められるので、重宝するだろう。

サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)は、重量級はかなり浮きが低い。⑨は重量級の平行に入る最大ダメージのコンボだ。

ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)からは、カウンターヒット時のみコンボが入る。ハイキックストレートを絡めたコンボも狙えるが、距離が遠いと安定しない。セットアップコンビネーション(⬂ⓅⓀ)がオススメ。

クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)からのコンボは、判断が難しいので注意。距離が近くしゃがみⓅが入る場合はハの字始動から⑮、平行始動から⑭のコンボが入る。距離が遠い場合は、ハの字では⑯、平行では直接ジャックナイフミドルキック(⇩ⓀⓀ)を入れよう。

サイドステップニー(オフェンシブムーブ中Ⓚ)は相手の腹側に当てた方が高く浮くので、足位置に注目。⑲、⑳は中量級以下に対し腹側避け限定。実戦での判断は難しいが、決まれば4割強のダメージを与える。

また、リストからは割愛したが、浮きが低いキャラでも大抵は平行ならコンボライジングニー(ⓅⓅⓅⓀ)が、ハの字ならコンボサマーソルトキック(ⓅⓅⓅ⬃or⇦Ⓚ)や立ちⓅ→ジャックナイフミドルキックが入る。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



ラウ・チェン Lau Chan

Text：はなびらう

同じ技を使うことが多くコンボは簡単な方だが、高ダメージ。コンボを覚えて屍の山を築け！

1 虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)or騰空斜掌(⇧Ⓟ)or連環槍掌(⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ) or 伏虎双撃(⬇⇦⇨Ⓟ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

2 虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)or騰空斜掌(⇧Ⓟ)or伏虎双撃(⬇⇦⇨Ⓟ)→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)



3 伏虎双撃(⬇⇦⇨Ⓟ)→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

4 双虎烈把(⇘Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

5 双虎烈把(⇘Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

6 双虎烈把(⇘Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

7 転身穿肘撃(⇨Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット or 黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→連環虎燕掌(⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)



8 転身穿肘撃(⇨Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒットor黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

9 黒虎攔旋爪(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)さばき成功時→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)

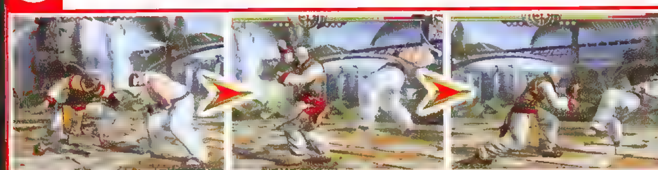
10 斜上冲捶(⬇⇘ⓅⓅ)or虎爪連掌(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

11 斜上掌～双拳旋風腿(⬇⇘ⓅⓅⓅⓀ)→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)



12 (壁正面で)雷震入林(⇘Ⓟ+Ⓖ)→連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)

13 各種側面崩れ→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)



14 各種側面崩れ→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→斜上掌～転身双虎掌(⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)

コンボ解説

①はたたき付けダウン時の基本コンボで、全キャラに安定する。②は転身双虎掌(Ⓟ⇦ⓅⓅ)よりもダメージが高く、きりもみ状態にするためダウン攻撃を狙える。ハの字始動の騰空斜掌(⇧Ⓟ)と平行始動の虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)からは、ウルフ、ジェフリーに決まる。ウルフに騰空斜掌ヒット時は、Ⓟをニュートラルで打とう。すべて最速で大丈夫だ。伏虎双撃(⬇⇦⇨Ⓟ)からは、アキラにハの字始動で入るぞ。③はジャッキーまで足位置関係無く入る安定コンボで、ハの字の方が若干ダメージアップ。

④はジャッキーまでのキャラに安定するコンボで、アキラ平行時にはⓅを省けば入る。そのほかのキャラには⑤が安定する。⑥は運ぶ距離とダメージが優秀で、パイ、ブラッド、リオン、平行でサラ、ベネッサに入る。⑦は基本的には両足位置で入る高ダメージコンボで、転身穿肘撃(⇨Ⓟ+Ⓚ)からは軽量級とリオン、ブレイズ、シュンまで入る。さばきからは軽量級とリオンに入る。⑧と⑨はそれ以外のキャラに使おう。

⑩は、ラウを代表するコンボで、始動技で浮かせた場合に使う。連係を直接打ち切ってもいいが、カウンター確認ができた場合はしっかり切り替えよう。重いキャラには転身双虎掌に切り替えよう。

⑪は壁を使ったコンボで、斜上掌(⬇⇘Ⓟ)や斜下掌(⇘Ⓟ)、順歩冲掌(⇘⇘Ⓟ)始動でも可能。ⓅⓅⓅ系の最後のⓅで壁に当てると、派生がつながって壁に張り付く。そして、崩れ落ちるところに虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)を当てて浮かせ直し、追撃を入れる。角度によっては、さらに壁を使って連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)が入ることも。

⑬と⑭は側面崩れへのコンボで、⑬は全キャラに入る。⑭は相手の腹側にラウが居る状態で崩した場合に入りやすく、軽量級に狙える高ダメージコンボ。逆からでは相手が背向で浮くことが多く、まず入らない。



パイ・チェン

Text：矢永

Pai Chan

足位置を気にしなくていいコンボが多く、キャラ別さえ覚えれば比較的簡単に使いこなせる。

1 燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→連拳登起脚(ⓅⓅⓀⓀ)

2 燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)カウンターヒット→紫燕後旋(⇨ⓀⓅⓀ)

3 燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)カウンターヒット→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ+ⒼⓀ)



4 燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)カウンターヒット→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

5 高蹴腿(Ⓚ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

6 高蹴腿(Ⓚ)→連環後旋腿(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)

7 高蹴腿(Ⓚ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

8 高蹴腿(Ⓚ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

9 高蹴腿(Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

10 連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

11 連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)→連環後旋腿(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)

12 連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)→連拳腿(ⓅⓀ)

13 蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)→蒼下捶～連拳蹬起脚(⇧ⓅⓅⓀⓀ)

14 蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

15 蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→連拳腿(ⓅⓀ)

16 蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

17 蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)→飛燕鷹蹴(⇧Ⓚ+Ⓖ)

18 燕舞連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

19 燕舞連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ+ⒼⓀ)

20 順水推舟(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)後の旋中腿(⇧Ⓚ)カウンターヒット→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕烈脚(⇙Ⓚ+ⒼⓀ)

コンボ解説

カウンターヒットで浮かせられる燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)からは、重量級以外に入る①を基本に、重量級には②を使っていこう。③は重量級とブレイズ、シュン、リオン以外のキャラに、足位置に関係無く入るダメージの高いコンボ。ハの字のときは最後を飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)で締める④に替えられるが、ジャッキー、ラウ、カゲ、ゴウ、ベネッサには入らない。

肘クラスへの反撃技として優秀な高蹴腿(Ⓚ)からは、重量級と平行時のリオン以外には⑤が安定。平行時のリオンには⑦、重量級のハの字には⑥を使っていこう。ジェフリーの平行時は連拳腿(ⓅⓀ)が入るが、ウルフには何も入らない。なお、軽量級とレイ、リオン以外の軽中量級には⑧、パイに対しては⑨を使っていけばダメージアップを図れる。

連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)からは⑩のコンボが基本。⑩が入らないハの字のブレイズ、アキラ、ウルフ、ジェフリーには⑪、平行時のシュンとジェフリーには⑫を使っていく。ハの字のシュンは拾える技が無い。

⑬～⑯は蒼下連捶掌(⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ)でのたたき付けからの先行入力コンボ。⑬、⑭、⑮の立ちⓅは、しゃがみⓅのタイミングを計るためにスカらせるものだ。⑬は全キャラに、⑭は重量級以外に安定して入る。⑮は浮かせ直しを利用したコンボ。サラ、ゴウ、シュンと平行時のブラッドに安定して入り、2発目のしゃがみⓅを1フレーム消費で出せばアオイ、パイ、ブレイズも浮かせ直すようになる。⑯は平行時限定コンボで、カゲ、シュン以外の全キャラに対して入り、ダメージも高い。大安定の⑰は、少し遅らせて出せば⑭や⑯よりもダメージが高くなる。

燕舞連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)の受け身に失敗した場合は、重量級とアキラ、シュン、リオン、レイ、アイリーンに⑱、その他のキャラに⑲が入る。

⑳は側面崩れから狙う。最初の燕青架単壁(Ⓟ+Ⓚ)は遅めに当てよう。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

Text アストロ

重量級の重い攻撃で構成されたコンボは高威力!! 始動技からのつなぎをキッチリと覚えよう!

1. ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)
2. ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)
3. ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)



4. ニーリフト(⇨Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)
5. エルボーバット(⇦Ⓟ)→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
6. エルボーバット(⇦Ⓟ)→しゃがみⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
7. エルボーバット(⇦Ⓟ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)
8. スクリューフック(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ)カウンターヒット→リバーススレッジハンマー(⇘⇘⇩⇘➡Ⓟ)
9. ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
10. ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)
11. リグレットディスチャージ(⇘⇘Ⓟ+Ⓚ)→トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)
12. リグレットディスチャージ(⇘⇘Ⓟ+Ⓚ)→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)
13. バウンディングエルボー(⇙Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→スクリューラリアット(⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ)



14. バウンディングエルボー(⇙Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー(⬇⇘⇨Ⓟ)
15. スウィングスルー(⇘Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→ボディーブロー(⇨Ⓟ)→トーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)
16. スウィングスルー(⇘Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→ボディーブロー(⇨Ⓟ)→しゃがみⓅ→1、2、アッパー(ⓅⓅⓅ)→各種ダウン攻撃



コンボ解説

ウルフの最も基本となるのがニーリフト(⇨Ⓚ)からのコンボ。①は足位置の確認をしなくても全キャラクターに決められる安定コンボで、②のコンボは、その後の受け身攻めまで想定しながら決めるように。

③のコンボはキャラクター限定+八の字の限定で、ベネッサ、サラ、ブラッド、リオン、ジャッキーに決められる。重量級の二人にもしゃがみⓅを決められるが、その後の追撃は④に変えること。なお、ジェフリーだけは足位置関係に無くしゃがみⓅを決められる。

ノーマルヒットから狙えるエルボーバットからのコンボは、その後の状況で決める技を把握しておきたい。⑤は八の字始動から狙うこと。重量級以外で、さらにダメージを追加させたのが⑥のコンボ。始動技のヒット位置が離れているとしゃがみⓅが当たらないことがあるので注意しよう。また、パイ、ブレイズ、シュン、ジャッキーにはスクリューフック(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ)での浮き直しが狙えないので、決めるときは遅めに当てる必要がある。そのため、若干難度が高くなっているぞ。

⑧も実戦では欠かせないコンボの一つ。スクリューフック後は、しゃがみダッシュを先行入力してしゃがみ状態を作ってからリバーススレッジハンマー(⇘⇘⇩⇘➡Ⓟ)を決めよう。なお、シュン、ラウ、ジェフリー、ウルフにはジャスト受け身で回避される。

新技始動の⑫は、足位置が平行時に。⑬のコンボはゴウ、カゲ、アキラ、ウルフ、ジェフリーの平行時に決められる。該当しないキャラは⑭に切り替えよう。これも⑥のコンボと同様に、スクリューフックの当てるタイミングを遅くすれば浮き直しが狙える。

⑯のコンボは、ボディーブロー(⇨Ⓟ)後がポイントで、少し待ってからしゃがみⓅを当てることで、浮かせ直すことができるぞ。



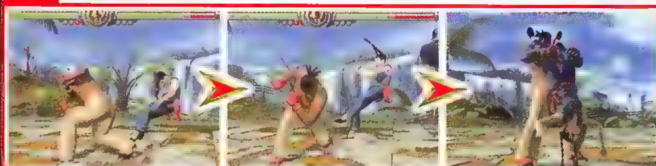
ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

Text

技の性能を最大限に生かし、相手のスキを突いて大ダメージコンボをたたき込もう！

1. ダブルアッパー(⇧ⓅⓅ)→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
2. ダブルアッパー(⇧ⓅⓅ)→ニーキック(⇨Ⓚ)
3. ダブルアッパー(⇧ⓅⓅ)→しゃがみⓅ→トーキックハンマー(⇩ⓀⓅ)
4. フルスイングアッパー(⇧⇧Ⓟ)→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
5. フルスイングアッパー(⇧⇧Ⓟ)→レバー前入れⓅ→ライジングハンマー(⇦⇧ⓅⓅ)
6. フルスイングアッパー(⇧⇧Ⓟ)→レバー前入れⓅ→キリングニーキックハンマー(ⓀⓀⓅ)
7. ニーキック(⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
8. ニーキック(⇨Ⓚ)→エルボーハンマー(⇨Ⓟ⇦Ⓟ)
9. ミドルヘルスタッブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ライジングハンマー(⇦⇧ⓅⓅ)
10. ミドルヘルスタッブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
11. ミドルヘルスタッブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→しゃがみⓅ→コンボパイルバンカー(ⓅⓀⓅ)
12. ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)→キリングニーキックハンマー(ⓀⓀⓅ)
13. ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)→ヘルダンクハンマー(⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)→ヘッドカットスマッシュ(Ⓟ⇨ⓅⓅ)
14. ヒールサイズキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
15. ヒールサイズキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)→ライデンドロップ(敵ダウン⇧Ⓚ+Ⓖ)
16. フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
17. フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→タイダルウェイブコンボ4(⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ)
18. フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→メガトンナックル(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)→エアキャッチボム(敵空中ダウン⇩Ⓟ+Ⓖ)
19. フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→メガトンナックル(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)
20. フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→メガトンナックル(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→メガトンナックル(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)→エアキャッチボム(敵空中ダウン⇩Ⓟ+Ⓖ)



コンボ解説

ジェフリーのコンボはノーマルヒットでもダウンを奪えるものや、浮きの高い技が多いので、いろいろな技を決めることができる。基本コンボをしっかりと把握し、状況に応じて使い分けできるようにしよう。

①は比較的安定して決めることができる。②は基本的に平行時のコンボ。③は軽量級に対して使っていこう。トーキックハンマー(⇩ⓀⓅ)以外の技も入れることができるぞ。

④⑤⑥はどれも基本的なコンボで、全キャラに決めることができる。浮きが低く立ちⓅが入らないようなら、直接ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)を決めよう。⑦は相手キャラや浮きの高さで立ちⓅ×2やしゃがみⓅを使い分ける。⑧はハの字始動で、対重量級用。もちろんエルボーハンマー(⇨Ⓟ⇦Ⓟ)以外の技も決めることができるぞ。

⑨はしゃがみⓅを少し遅らせることによって、全キャラに安定して決まる。⑩⑪は⑨の応用で主に軽量級に対して使っていこう。

⑫は安定コンボ、⑬は大ダメージコンボ。ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)がヒットした際には、積極的に狙っていきたい。

⑭は中量級まで安定して決まるぞ。⑮は遠距離で当たってしゃがみⓅが入らなそうなときや、重量級に対して使っていこう。

フルスイングダブルハンマー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)は浮きが高く、いろいろな技が入る。⑯は基本コンボ。浮きの高さをみてⓅの数を調節しよう。⑰はダメージ自体それほど高くないので、K.O.できるときなどの魅せ技感覚で使おう。⑱は浮きが高くないと浮かせ直すことができないので注意。⑲は軽量級に対してはノーマルヒットでも決めることができるぞ。

⑳は対軽量級カウンターヒット限定。メガトンハンマー(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)を2回入れる豪快コンボ。対戦で決めるのはほぼ不可能……かも!?



影丸（かげまる）

Text 養老[illegible]

カウンターヒット時のみコンボに移行できるという技が多い。状況確認をしっかり行なおう。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター!

1. 疾風斬（⇧ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
2. 疾風斬（⇧ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
3. 疾風斬（⇧ⓅⓅ）→レバー前入れⓅ→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
4. 疾風斬（⇧ⓅⓅ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
5. 揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
6. 揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
7. 揚撃（⬇⇧Ⓟ）カウンターヒット→レバー前入れⓅ→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
8. 胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
9. 胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）
10. 胴砕き（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）
11. 裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）→レバー前入れⓅⓀキャンセル→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
12. 裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）→レバー前入れⓅⓀキャンセル→レバー前入れⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
13. 龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）
14. 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
15. 円月蹴り（⬃Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）
16. 葉隠流・陽・飛猿（十文字中Ⓚ＋Ⓖ）→朱雀飛翔脚（⇨⇩⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀⓀ）
17. 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→螺旋蒼龍刃（⇧ⓀⓅⓅ）
18. 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
19. 葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）
20. 弧円落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⇧⇧⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）
21. 弧円落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⇧⇧⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）
22. 弧円落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⇧⇧⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→霞刃霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）

コンボ解説

①は全キャラ、②は中量級まで決めることができる。③は足位置平行スタート限定のコンボ。比較的軽いキャラに対しては側弾（⇧Ⓟ）Ⓚキャンセルにするとダメージアップだ。④は軽量級に対してやカウンターヒット時などに決めることができるので、余裕があれば狙っていこう。

⑤は全キャラ足位置関係無く決まる。⑥は中量級まで安定、重量級は平行時のみ決まる。レイのみ平行で立ちⓅが安定しないことに注意。⑦はハの字限定。中量級まで立ちがⓅ2発入り、大ダメージを与える。

⑧のコンボはしゃがみⓅで浮かせ直すことができないブレイズおよびシュンと、距離が遠い場合などに使っていこう。⑨のコンボは重量級以外に決めることができる。影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）以外の技も入れることができるので、自分なりに探してみるのもいいだろう。

⑩の霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、カゲ、ジャッキー、ウルフが平行スタート時、アキラは両足位置とも安定しないので注意しよう。⑪⑫は、ともに裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）がカウンターヒットであれば決めることができるぞ。軽いキャラに対しては⑫のコンボを狙っていこう。⑬は中量級の軽いキャラまで決めることができるぞ。重量級などに対しては、裏水車（⇧Ⓚ＋Ⓖ）や大ダウン攻撃を入れるのがいいだろう。⑭は中量級まで、⑮はハの字で比較的安定して決めることができる。

⑯はカウンターヒット時のみダウンするので、ヒット確認が重要となる。⑰、⑱は全キャラ、⑲は比較的軽いキャラに使っていこう。⑳は中量級まで、重量級に対しては㉑のコンボを使うようにしよう。㉒のコンボは、霞刃がブレイズ、ゴウ、シュン、カゲ、アキラ、重量級に対しては入らないので注意。螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）が入らないキャラには、水車蹴り（⬂Ⓚ＋Ⓖ）などを使っていこう。

舜帝（シュン ディ）

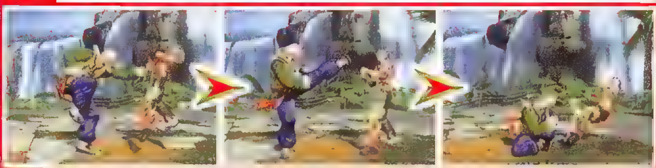
Shun Di

Text：

今回は一部を除き飲酒無しのコンボを掲載。『5』のコンボをしっかり把握し、使いこなそう。

1 挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→連腿勧酒（➡ⓀⓅ）

2 挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→連蹴背下掌（ⓀⓀ⇩Ⓟ）



3 挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→連撃顎手（⇦⇨ⓅⓅⓅ）→仰飲杯手（⬂Ⓟ）

4 挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→浸歩酔硬手（⇦⬂Ⓟ）

5 挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→挑腕栽手（⇩⬂⇨ⓅⓅ）→連撃後下蹴腿（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）

6 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→仰飲連環単脚（酒8以上⬂ⓅⓅⓀ）

7 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→相手の背中側に向側前避（⬂or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→連撃顎手（⇦⇨ⓅⓅⓅ）

8 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→相手の背中側に向側前避（⬂or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→→叉手連環撃（ⓅⓅⓅ）

9 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→酔仙奔打（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ）

10 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→連飛跳撃（ⓀⓀ）

11 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→叉手連環撃（ⓅⓅⓅ）

12 龍尾脚（⇧ⓀorⓀ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→何仙臂打（⇨ⓅⓀ）

13 月牙叉撃（⬇⬂Ⓟ）カウンターヒット→連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）

14 月牙叉撃（⬇⬂Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→連腿勧酒（➡ⓀⓅ）

15 月牙叉撃（⬇⬂Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚（⬂ⓅⓀ）

16 宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）→連蹴背下掌（ⓀⓀ⇩Ⓟ）

17 宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連腿勧酒（➡ⓀⓅ）

18 宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連撃顎手（⇦⇨ⓅⓅⓅ）

19 転身綟胯（⬂Ⓟ＋Ⓖ）→挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→連腿勧酒（➡ⓀⓅ）

20 転身綟胯（⬂Ⓟ＋Ⓖ）→挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）→仰飲杯手（⬂Ⓟ）

コンボ解説

挑腕撩拳（⇩⬂⇨Ⓟ）ノーマルヒットからは、全キャラに入る①が安定コンボ。②はハの字のリオン、ウルフ以外に入るダメージの高いコンボ。重量級とアキラには、最後の1発に受け身を取られるのでⓀⓀで止めよう。③はレバー前入れⓅが出せないような場合のフォロー的なコンボ。軽・中量級まで狙っていける。軽量級に対してはベネッサ以外に④が入り、飲酒6杯以上ならハの字のサラ以外にヒット数の多い⑤も入る。

たたき付けからは特殊なコンボが多い。⑩〜⑫のレバー前入れⓅはスカらせてタイミングを計るためのものなので注意。飲酒8杯以上ならば全キャラに入る⑥が安定。⑦と⑧は向側前避（⬂or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で移動してからのコンボ。重量級以外には⑦、重量級には⑧を使っていこう。平行時限定の⑨は、全キャラに狙えるコンボ。3発目はほとんど当たらないが、2発目をディレイで出せばダメージが上がる。⑩も平行時のコンボで、ブラッド、カゲ、アキラ以外の全キャラに入り、重量級には連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）が入る。⑪と⑫はハの字時のコンボ。⑪は重量級とブラッド以外の全キャラに入る。⑫はアキラ、ラウ、ブラッドに入る浮かせ直しを使ったコンボ。何仙臂打（⇨ⓅⓀ）をしゃがみⓅに替えても浮かせ直す。

腹崩れからは全キャラに入る⑬を基本に、判断が遅れてしまったときに⑭と⑮を使っていく。なお、⑭は平行時のウルフには入らない。

宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）からは平行時は⑯が全キャラに安定。ハの字時は⑰を基本としてシュンと重量級には⑱を使っていこう。

⑲と⑳は転身綟胯（⬂Ⓟ＋Ⓖ）後のコンボ。ラウ、パイ、ウルフ、リオン、ゴウ、ブラッド、アイリーンには⑳、それ以外のキャラには⑲を使っていこう。なお、挑腕撩拳をしゃがみノーガードでくらわれると浮きが低くなり、どちらのコンボも最後の1発が入らなくなるので気を付けよう。



リオン・ラファール
Lion Rafale

Text ちび太

基本コンボからキャラ別コンボ、さらには“ちび太スペシャル”まで大放出です!!

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター

1. 双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れ連旋腿(➡ⓀⓀ)
2. 双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)
3. 双耳旋風(Ⓟ+Ⓚ)→穿掌背転(⇦⇦Ⓟ)→背身尖掌(敵背後 先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)



4. 落撃掌(⇧ⓅⓅ)カウンターヒット→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)
5. 落撃掌(⇧ⓅⓅ)カウンターヒット→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
6. 落撃掌(⇧ⓅⓅ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→レバー前入れ連旋腿(➡ⓀⓀ)
7. 泰山双勾手(⇘Ⓟ+Ⓚ)→旋腿取面(⇧ⓀⓅ)→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
8. 泰山双勾手(⇘Ⓟ+Ⓚ)→転身偸歩双手脚(⇨Ⓟ+ⓀⓀ)
9. 泰山双勾手(⇘Ⓟ+Ⓚ)→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵背後 先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
10. 登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→斧刃連端脚(⇨⇨ⓀⓀ)
11. 登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
12. 登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→レバーニュートラル立ちⓅ→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)



13. 各種側面崩れ→疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)



14. 各種側面崩れ→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵背後 先行入力Ⓟ+Ⓚ)→流星連勾手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
15. 後歩八翻錘~蟷螂双封(⇦Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)カウンターヒット→技名不明(蟷螂双封中Ⓟ+Ⓚ)→連捶八翻(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→翻錘(⇧Ⓟ+Ⓚ)→登山翻車脚(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)→蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵背後 先行入力Ⓟ+Ⓚ)→連三捶盤肘(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)
16. 翻錘(⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→翻錘(⇧Ⓟ+Ⓚ)→連捶八翻(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→単飛脚(⇦⇙Ⓚ)→連捶八翻(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→連捶掃手(ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ)

コンボ解説

①は足位置平行時の重量級以外に狙える。足位置がハの字場合は②を決めよう。③は足位置がハの字の状態で狙えるキャラ別コンボで、アキラ、ジャッキー、ラウ、ブラッド、サラ、ゴウに対して入る。

④のコンボは平行時の重量級以外に安定する。足位置がハの字の場合は⑤に替えること。ちなみに、⑤の場合は全キャラに決められるので、しっかりと足位置確認をしよう。⑥が平行時のキャラ別コンボで、ジャッキー、ラウ、リオン、レイ、ブラッド、ベネッサに入る。

頭崩れからは⑦が全キャラに決まり、難度が低い。⑧も全キャラに狙えるので、慣れてきたら⑦より⑧を狙うようにしてダメージアップを図りたい。⑨はキャラ別でジェフリー、アキラ、ジャッキー、リオン、サラ"以外"に決まり、足位置による変化が無いので簡単だ。

⑩～⑫は投げからのコンボで、⑪は重量級以外に決まり、ポイントはしゃがみⓅを前ダッシュしてから狙うこと。⑫はジャッキー、ラウ、リオン、レイ、ゴウ、ブラッドの6キャラが該当。こちらも少し前ダッシュしてからしゃがみⓅを狙うのだが、ギリギリでしゃがみⓅが当たるぐらい踏み込んでから当てるといい。

⑬と⑭は各種横崩れからの安定コンボ。横崩れの始動技が腹と背中でヒット効果は変わってしまうが、両者とも全キャラに決まる。

⑮と⑯は壁を使ったコンボ。最初の立ち位置が重要で、開幕から少しだけ相手が壁寄りでスタートすること。⑮はアオイ限定で、若干斜めから始動技を狙うという厳しい条件。途中の連捶八翻(ⓅⓅ⇦Ⓟ)はⓅの2発目で壁ヒットすれば、連続で最後まで決められる。その後はすべて最速のタイミングで入力を行なおう。なお、前者は途中で投げが含まれているため、投げ抜けによる回避は可能となっている。



梅小路 葵（うめのこうじ あおい）

Aoi Umenokouji

コンボ始動のほとんどが各種崩れからとなっている。崩れごとの微妙な差を覚えていこう。

1. 陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）
2. 陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→靏連掌（⇩ⓀⓅⓅ）
3. 陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→桜華（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）
4. 陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）
5. 陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→靏凪（⇩ⓀⓅ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）
6. 双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）
7. 双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）→靏連掌（⇩ⓀⓅⓅ）
8. 双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）→渦巻手刀（⇦⇦Ⓟ）→裏靏蹴り（敵背後⇩ⓀⓅⓅ）
9. 双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）→靏凪（⇩ⓀⓅ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）



10. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）
11. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→靏連掌（⇩ⓀⓅⓅ）
12. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）
13. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）
14. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→渦巻手刀（⇦⇦Ⓟ）→裏靏蹴り（敵背後⇩ⓀⓅⓅ）
15. 叢雲破（⇨⇨Ⓚ）→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）
16. 叢雲破（⇨⇨Ⓚ）→靏連掌（⇩ⓀⓅⓅ）
17. 叢雲破（⇨⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）
18. 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）
19. 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）
20. 袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→靏連掌（⇩ⓀⓅⓅ）

コンボ解説

①～⑤は、陰掌（⇦⇖Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット時の急所崩れからのもの。①と②は全キャラに入る安定コンボ。③はしゃがみⓅでの浮かせ直しを利用したコンボで、重量級とアキラ、カゲ、ゴウ、ブレイズ以外に狙っていける。重量級に対してはしゃがみⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ）に変えていこう。④はベネッサ、アイリーンと平行時のパイとアオイに入るコンボ。⑤は軽量級とリオン、レイに入る高ダメージコンボ。

腹崩れ時のコンボは急所崩れ時と似ているが、腹崩れの方が少し拾いやすくなっている。⑥と⑦は定番の安定コンボ。⑧は重量級とアキラ、ブレイズ以外に入り、意外とダメージが高い。⑨のコンボは軽量級と平行時のゴウを除く軽中量級に狙っていける。

上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）からは、コンボの入りやすい頭崩れを奪える。⑫と⑬は全キャラに入る立ちⓅからのコンボ。どちらもかなりの距離を運ぶことができる。⑭は腹崩れよりも入りやすくなっており、ジェフリー以外の全キャラに安定して入れられる。安定コンボの⑩と⑪は、少しダメージが落ちるが、起き攻めを重視したいときに使っていこう。

たたき付けはややコンボが入りにくいので、叢雲破（⇨⇨Ⓚ）からは⑮、⑯の安定コンボを重視しよう。⑰は重量級以外に狙えるが中量級はほとんどの場合途中で受け身可能となり、しゃがみⓅをうまく当てないと軽量級にすら受け身を取られる。なお、天狗落とし～要打ち（⬇⇘Ⓟ+ⓀⓅ）のたたき付け後は、重中量級と重量級には⑯が入らないことがある。

天地陰陽（⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）後の追撃として使用される袖伸剣（⇧⇧Ⓟ+Ⓚ）からは、⑱が基本となる。⑱が入らないことがある、八の字時のジェフリーには⑳を使っていこう。⑲は軽量級に入る起き攻め重視コンボ。立ちⓅを1発省けば中量級に対しても使っていける。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



雷飛(レイ・フェイ)

Text

勝つために相手キャラに合わせたコンボを極めよう。今回は基本的かつ強力なコンボを紹介!

1 斜天連掌(⇖⇖ⓅⓅ)→立ちⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)



2 斜天連掌(⇖⇖ⓅⓅ)→連拳(ⓅⓅ)→二起脚(独立式中ⓀⓀ)

3 斜天連掌(⇖⇖ⓅⓅ)→立ちⓅ→しゃがみⓅ→双龍出海(⇦⇖Ⓟ+Ⓚ)

4 斜天連掌(⇖⇖ⓅⓅ)→双翔飛後掃腿(⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ)

5 双飛脚(⇙Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)

6 双飛脚(⇙Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→双翼撃(⇦⇨Ⓟ)→踏震撃(敵ダウン時⇧Ⓚ)

7 双飛脚(⇙Ⓚ+Ⓖ)→連撃双掌破(ⓅⓅⓅ)

8 双飛脚(⇙Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→双龍出海(⇦⇖Ⓟ+Ⓚ)

9 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)

10 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→羅漢撞鐘(敵背後　涅槃式中ⓅⓅⓅ)



11 各種腹崩れ→斜天連掌(⇖⇖ⓅⓅ)→双龍出海(⇦⇖Ⓟ+Ⓚ)

12 各種頭崩れor腹崩れ→崩捶連撃(敗式中ⓅⓅ)→二起脚(独立式中ⓀⓀ)

13 各種頭崩れ→立ちⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)

14 排山倒海(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)or黄龍擺尾(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)

15 排山倒海(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)or黄龍擺尾(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→斜天掌～裏涅槃式(⇖⇖ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→起身二起(敵背後　涅槃式中ⓀⓀ)

16 排山倒海(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)or黄龍擺尾(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)→蹬脚(⇨⇨Ⓚ)

17 高弾腿(敗式中Ⓚ)→独立式～敗式(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)→崩捶連撃(敗式中ⓅⓅ)→進歩分脚(独立式中Ⓚ+Ⓖ)

18 高弾腿(敗式中Ⓚ)→崩捶掌壁(敗式中ⓅⓅ+Ⓚ)→双龍出海(⇦⇖Ⓟ+Ⓚ)

コンボ解説

①と②は、重量級以外に決まる安定コンボ。すべて最速入力、足位置関係無く入り、高ダメージだ。ジェフリーの両足位置とウルフハの字には③を(ウルフハの字には④も入る)決めよう。

⑤は、基本的には重量級以外のキャラの平行時に安定して決まる。また、アイリーン、ブラッド、ラウ、カゲにはハの字でも決まる。高ダメージで、コンボ後に起き攻めしやすく、上記キャラには確実に決めていきたい。ハの字時⑤の入らない上記以外の軽中量級には⑥を決めよう。双翼撃(⇦⇨Ⓟ)部分の空中たたき付けで受け身を取られると、ダウン攻撃が入らないのでしっかり確認したい。アオイにはダウン攻撃を当て身される可能性があるので、⑦に切り替えた方がいい。重量級には⑧が安定。

腹崩れの相手には、⑨が安定する。⑨のコンボのしゃがみⓅ部分は若干遅らせて出し、浮かせ直さないと入らない。また、同じような要領で高ダメージの⑩が、アイリーン、登天掌(⬇⇨Ⓟ)始動時以外のパイとベネッサ、リオンに、登天掌平行始動以外でアオイに入る。しゃがみⓅのタイミングが難しいなら⑪や⑫を使っていこう。⑫はブレイズ、シュンには入らないので注意しよう。また、頭崩れ時には⑫と⑬を使っていく。

排山倒海(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)、黄龍擺尾(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)からは、⑭がジャッキーまでに入る。アキラにも入るが、タイミングがシビアでオススメしない。しゃがみⓅを前ダッシュから打つのがポイント。アキラや重量級には⑮を使う。2発目のしゃがみⓅはアキラ以外最速入力で、アキラには2発目のしゃがみⓅを立ちⓅにするか、しゃがみⓅを一瞬遅らせると入る。難しいなら⑯を使おう。全キャラに決まる上に、起き攻めがしやすい。

高弾腿(敗式中Ⓚ)からは⑰が安定。⑱は軽量級に入るが、距離などの要因で安定しないため、⑰か、二起脚(独立式中ⓀⓀ)などを入れよう。



ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

Text 栗田

多彩なコンボ始動技を持つベネッサ。主力技の基本コンボから覚え、バリエーションを増やそう。

1 【ディフェンシブスタイル(以下:D)】レッグボマー(⇗Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→ボーンクラッシュミドル(⇘Ⓚ)

2 【D】フェイントボディ(Ⓟ⇘Ⓟ)カウンターヒット→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

3 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→しゃがみⓅ→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト(⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

4 【D】イントルードフック(Ⓖ押したまま⇩Ⓟ)硬化カウンター以上→ヘビィフック～スイッチニーリフト(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

5 【D】ブーメランフック(⇘Ⓟ+Ⓚ)→ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)→ワンツー～スイッチニーリフト(ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

6 【D】ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

7 【D】グランドスパイク(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)→しゃがみⓅ→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト(⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

8 【D】側面崩れ(スマッシュトーキック(オフェンシブムーブ中Ⓚ)硬化カウンター以上など)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)

9 【O】ショートアッパー(⇘Ⓟ)カウンターヒット→立ちⓅ→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

10 【O】ショートアッパー(⇘Ⓟ)カウンターヒット→ボディブロー～バレットフック(⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→ボーンクラッシュミドル(⇘Ⓚ)

11 【O】ランディングニーコンボ(⇨⇨ⓀⓅ)1発目がしゃがみガードにヒット→しゃがみⓅ→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

12 【オフェンシブスタイル(以下:O)】フェイントボディ(Ⓟ⇘Ⓟ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→ステルスボディブロー～スイッチニーリフト(⇘ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

13 【O】デスサイズ(➡Ⓚ)カウンターヒット→ロシアンフック(⇦⇘Ⓟ+Ⓚ)→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

14 【O】タンクバスター(⇦⇗⇩⇘⇨Ⓟため中⇩)カウンターヒット→ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト(⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

15 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ストッピングトー～セカンドインパクト(⇘ⓀⓀ)

16 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ストッピングトー～チョッピングフック～ボディスマッシュ(Ⓟ+ⓀⓅ)

17 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→アサルトコンビネーション(⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ)

18 【O】パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ランディングニーコンボ(⇨⇨ⓀⓅ)

19 【O】ライジングアッパー(イントルーダーステップ中Ⓟ)→ライトニングスマッシュ～コンボ(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

20 【O】クラスターニー(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→ストッピングトー～スイッチバックブロー(⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

21 【O】クラスターニー(立ち途中Ⓚ)カウンターヒット→レッグクラッシュホールド(⇦Ⓚ+Ⓖヒット時Ⓟ+Ⓖ)

22 【O】側面崩れ(クイックニーキック(オフェンシブムーブ中Ⓚ)硬化カウンター以上など)→ロシアンフック(⇦⇘Ⓟ+Ⓚ)→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)

コンボ解説

①は足位置関係無い安定コンボ。確認できるなら、平行はシャドーコンボハイキック(ⓅⓅⓅⓀ)、ハの字はバックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)を軽·中量級までに使い分けたい。軽量級にはバックナックルストリームが足位置問わず入る。②は全キャラに決まる。③は新技を使った安定コンボ。しゃがみⓅをやや遅らせて浮かせ直そう。しゃがみⓅ→ボーンクラッシュミドル(⇘Ⓚ)なら全キャラに入る。④は重量級や重めの中量級に。

⑤は頭崩れからの安定かつ最大ダメージコンボ。⑥は足位置ハの字で軽·中量級までに狙える。平行時はバックナックルトーキック(⇨Ⓟ⇘Ⓚ)に替えよう。⑦は、軽量級に対して足位置に関係無く決まる。中量級に対しては足位置限定なので、安定するならしゃがみⓅの次をボーンクラッシュミドルに替えよう。⑧は側面崩れからの基本コンボ。

⑨は、足位置ハの字なら大抵のキャラに決まる。平行時は⑩を基本に、入らないキャラはストッピングトー～セカンドインパクト(⇘ⓀⓀ)を使う。⑪は1発目でよろけた相手に狙える。

⑫は腹崩れ時のコンボ。⑬はジェフリー以外に安定。ジェフリーには最後をⓅⓅⓅⓀに替えよう。⑬は新技による足崩れからの安定コンボ。

⑭～⑱はパイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)始動。軽量級には平行時⑮、ハの字に⑯が決まる。ハの字のときは、⑰が多くのキャラに決まる。⑱は、今のところ足位置平行時のベネッサとブレイズにのみ決まるコンボ。たたき付けた後、相手が受け身を失敗すれば最大ダメージ。

⑲⑳は全キャラに決まる安定コンボ。㉑は対重量級でハの字限定と条件が厳しいが、非常にダメージが高い。

㉒はロシアンフック(⇦⇘Ⓟ+Ⓚ)を遅めに出すこと。しかも当たり具合が安定しないので、直接ストライドコンビネーションでもいい。

ダメージUPで勝率UP!! 目指せコンボマイスター



日守 剛(ひのがみ ごう)

Goh Hinogami

Text：アストロ

新技がコンボのキーポイントになる。各種状況から、決められる技を把握しておこう！

1 蒼弓(⇦⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)

2 土蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)→牙龍(⇨⇨Ⓚ)

3 蒼弓(⇦⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→隼(⇨Ⓟ+Ⓚ)

4 蒼弓(⇦⇨Ⓟ)→レバー前入れⓅ→煉獄(⇨ⓅⓅ)

5 麒麟(⇧⇧Ⓟ)→黒龍殺　新(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ)

6 月影(⇨Ⓚ)カウンターヒット→隼鷹(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

7 月影(⇨Ⓚ)カウンターヒット→荒神(⇦ⓅⓀ)

8 月影(⇨Ⓚ)カウンターヒット→麒麟(⇧⇧Ⓟ)→黒龍殺　新(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ)



9 牙龍(⇨⇨Ⓚ)カウンターヒット→牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)

10 牙龍(⇨⇨Ⓚ)カウンターヒット→煉獄(⇨ⓅⓅ)



11 牙龍(⇨⇨Ⓚ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)

12 迦楼羅(⇦Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→不動殺・新(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

13 迦楼羅(⇦Ⓟ+Ⓚ)→不動殺・新(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)



14 各種腹崩れ→しゃがみⓅ→黒龍殺　新(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓟ)



コンボ解説

今回からノーマルヒットでダウンを奪えるようになった蒼弓(⇦⇨Ⓟ)は、反撃技や遅らせ打撃など使う場面は多いだろう。①は重量級以外に決まり、②のコンボは足位置平行時に使用。相手が受け身に失敗すると、小ダウン攻撃まで確定する。③は足位置ハの字で、煉獄(⇨ⓅⓅ)を若干遅めに出すのがポイントだ。この後も、相手の受け身次第で追い打ちができる。重量級には各種ダウン投げを狙おう。

④は足位置に関係無く全キャラクターに決められるが、重量級に対しては若干難度が高くなる。黒龍殺よりは威力が劣ってしまうが、牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)や牙龍(⇨⇨Ⓚ)に替えてもいいだろう。

⑤と⑥は足位置関係無く全キャラクターに決まる安定コンボ。⑦は新技である麒麟(⇧⇧Ⓟ)を組み込んだコンボで、その後の追撃は④と同じような感覚で決められる。

中距離から狙えるのが⑧、⑨、⑩のコンボ。⑨はキャラクター限定で、平行時ならシュン、ブラッドに。ハの字ならウルフに決められる。足位置に関係無く決まるのが、パイ、カゲ、アキラの3キャラクター。⑩は、アイリーン、ブレイズ、シュン、カゲ"以外"のキャラクターに決められる。また、軽いキャラには牛鬼突を黒龍殺　止(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)に替えてダメージアップを図ることが可能だぞ。

⑪～⑫のコンボは立ち状態で当てることが前提だが、ノーマルヒットからでも狙えるので、ダメージの期待値は高いといえる。

⑬からのコンボは、しゃがみⓅを遅めに当てるのがポイント。対象キャラはアオイ、パイ、サラ、ベネッサ、ブレイズ、リオンだ。重量級の二人には、しゃがみⓅを立ちⓅに替えることにより、その後の追撃が可能となる。該当しないキャラは牛鬼突で代用しよう。



ブラッド・バーンズ

Brad Burns

Text：大須晶

威力が高く、コンボ後に攻めやすいのが特徴。足位置をしっかり確認して決めていこう！

1 ライジングアッパー(⬇⇧Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→ステップインニー～フロントキック(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)

2 ライジングアッパー(⬇⇧Ⓟ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→グライディングニー(Ⓟ⇨ⓅⓀ)

3 ガゼルアッパー～ガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)→レバー前入れⓅ→ショートアッパー～アッパーコンビネーション(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

4 シャープシュート(⇧Ⓟ)カウンターヒット→ステップインニー～フロントキック(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)

5 シャープシュート(⇧Ⓟ)カウンターヒット→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

6 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→ショートアッパー～アッパーコンビネーション(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

7 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→グライディングニー(Ⓟ⇨ⓅⓀ)

8 ニーアッパー(⇨Ⓚ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

9 ニーアッパー～ダッキング(⇨Ⓚ⇨)カウンターヒット→ボディフック～クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)

10 ニーアッパー～ダッキング(⇨Ⓚ⇨)カウンターヒット→ダッキングニーアッパー(ダッキング中Ⓚ)→立ちⓅ→カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)

11 ソークラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ)

12 ソークラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→レバー前入れⓅ→ショートアッパー～アッパーコンビネーション(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ)

13 ハイキック(➡Ⓚ)カウンターヒット→ショートアッパー～アッパーコンビネーション～スリッピングライト(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ　腹側に⇧or⇩)→ピアッシングニー(スリッピングライト中にⓀ)



14 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)→レバー前入れⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)

15 カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)カウンターヒット→レバー前入れⓅ→ソークラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)

16 ショベルフック～ラストショット(⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ)硬化カウンターヒット以上→立ちⓅ→ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ)

17 ピアッシングニー(スリッピングライト中Ⓚ)カウンターヒット→ショートアッパー～アッパーコンビネーション～スリッピングライト(⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ　腹側に⇧or⇩)→ピアッシングニー(スリッピングライト中にⓀ)



18 ハンティングミドルキック(スリッピングレフト中にⓀ)カウンターヒット→ジャブ～スピンキック(ⓅⓀ)

コンボ解説

①のステップインニー～フロントキック(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)後は、各種特殊行動で起き攻めをするのが強力だ。受け身を取らない相手には、小ダウン攻撃を決める。②はハの時の安定コンボ。重量級にもしっかり入るぞ。

③はガゼルアッパー(⇧⇧Ⓟ)後も、基本的にガゼルコンビネーション(⇧⇧ⓅⓅ)と同じコンボが狙える。

④上段をかわしつつ、カウンターでコンボが狙えるシャープシュート(⇧Ⓟ)は強力かつ重要な技。正確なヒット確認を心掛けよう！　⑤は全キャラに安定し、カウンターヒット確認が遅れても入るので簡単だ。

⑥は、ニーアッパー(⇨Ⓚ)後の足位置が平行時に決める安定コンボ。⑦は足位置がハの字時に決める安定コンボ。⑧もニーアッパー後の足位置が平行時に決まる。⑨はニーアッパーカウンターからダッキングへ派生した場合のコンボで、足位置に関係無くラウまでのキャラに安定する。

⑩はニーアッパー～ダッキング(⇨Ⓚ⇨)カウンターヒット後、足位置が平行時に決まる最大ダメージコンボだ。

⑪はソークラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)後、足位置がハの字状態で決まるコンボ。ルンピニーコンビネーション後はレバーで特殊行動へ移行できるので、起き攻めが可能。⑬は全キャラに入る安定コンボ。簡単かつ高威力！

⑮はカウ・ロイ(⇨⇨ⓀⓀ)後、ハの字状態で決まる最大ダメージコンボ。ジャッキーまでのキャラに入るぞ。

⑯はハの字時に決まるコンボ。平行時はエルボーフック～スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)を入れていこう。

⑰は全キャラに安定する高威力コンボ。軽量級には、最後のピアッシングニー(スリッピングライト中にⓀ)をダッキング～クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)に替えて大ダメージ！

enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア

闘劇'06

SUPER BATTLE DVD

対戦格闘ゲームの祭典、闘劇'06が早くもDVDとなって登場!

Vol.1 超人気2Dタイトルをカップリング

闘劇にて、数多くの伝説と名プレイヤーを輩出してきた『GUILTY GEAR XX SLASH』。そして、闘劇初採用ながら、いまや押しも押されぬ人気を誇る『メルティブラッド アクトカデンツァ』をカップリング。大いに会場を盛り上げたトーナメントの模様を、およそ8時間、DVD2枚にわたって収録。伝説が生まれるその瞬間を、とくとご覧あれ!

Vol.2 二大3D格闘ゲームを収録

チーム戦で争われ、前回大会以上に盛り上がりを見せた『鉄拳5DR』。そして、『VF4』シリーズとしては最後の闘劇となるであろう『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。アーケード3D格闘を支える両タイトルを、DVD2枚にわたって収録。

※『鉄拳5DR』はすべての試合を、『VF4FT』は一部の試合のみの収録となっております。

Vol.3 SNKプレイモア3タイトルを網羅

闘劇'06では3作品が種目採用され、高い人気を誇るSNKプレイモアタイトル。闘劇'06DVDの第三弾では、それら『KOF XI』、『ネオジオバトルコロシアム』、『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の激戦すべてをDVD2枚にわたって収録! とことんまでゲームをやり込んだ名プレイヤーたちによる至高の技を、じっくりとご堪能あれ。

Vol.4 新旧傑作2Dタイトルを完全収録!

最新2D格闘『北斗の拳』。そして闘劇を語る上で欠かすことのできない超名作2D格闘の『ストリートファイターIII サードストライク』。これら新旧2Dタイトルを、DVD2枚にわたって完全収録! 息もつかせぬ攻防、技とワザの応酬、意地とプライドのぶつかり合い……もはや芸術の域にまで達した競演から、かたときも目が離せない。

闘劇'06 SUPER BATTLE DVD Vol.1〜Vol.4

各タイトル 標準価格 ¥6,090【税込】

2006.7.27 vol.1&vol.2 ON SALE / 2006.8.31 vol.3&vol.4 ON SALE

セガダイレクトにて
闘劇'06DVDシリーズ キャンペーン実施中!

SEGA DIRECT

セガダイレクトにて、闘劇'06DVDシリーズキャンペーン実施中! それぞれ【vol.1とvol.2】、【vol.3とvol.4】をセット注文すると、なんと割引価格で買うことができるのだ。さらに、セガダイレクトオリジナル特典もついてくる! 数に限りがあるので、ご予約はお早めに!!

まとめて買うとおトクです

http://segadirect.jp/

【vol.1】EBDVD-00016/片面二層2枚組/②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ/NTSC
【vol.2】EBDVD-00017/片面二層1枚・片面一層1枚/②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ/NTSC
【vol.3】EBDVD-00018/片面二層2枚組/②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ/NTSC
【vol.4】EBDVD-00019/片面二層1枚・片面一層1枚/②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ/NTSC

商品のお問い合わせ先:〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先:【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート:TEL:0570-060-555 受付時間/12:00〜17:00(土・日・祝日を除く) E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

男なら、やらない理由は無いだろう!!

仁義ストーム JINGI STORM The Arcade





仁義ストーム The Arcade

メーカー	アトラティーバ・ジャパン
操作方法	レバー8方向＋3ボタン
発売日	2006年夏
使用基板	NAOMI

Text：パチ

※記事中の画面写真、ゲーム内容などはすべて開発中のものです。

女の前で男と男が相対すれば、当然ぶつかる男のプライド。男の強さは拳で語れ!!　そんな熱い世界が広がる『仁義ストーム』。漢は黙ってやるしか無い!!

兄さん！頑張ってね!!

Yamauchi Hiromi 山内 ひろみ

チェックのスカート＋リボンにブレザーという定番のJK（女子高生）スタイルのひろみと、その兄である荒志。制服の上に胴着を着るというありえないファッションだが、これでも主人公。スタンダードなキャラだ。



Yamauchi Arashi 山内 荒志




あの……、負けないと思います……。おじさんは

Sakura Machi 佐倉 万智

ブレザーと並ぶ2大JK（女子高生）スタイルとして、今なお熱い支持があるセーラー服を着た万智。どう見てもヤ○ザでパワーキャラそうな義一とは他人らしいが、この並びは禁断の関係にしか見えない。

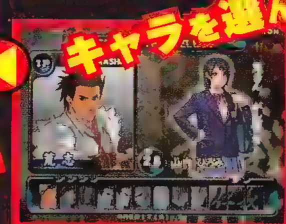


Nishioka Giichi 西岡 義一

ルールはカンタン!!

強い男に女は惹かれるもの。勝てば相手パートナーからうれしいご褒美が！

キャラを選んで!!



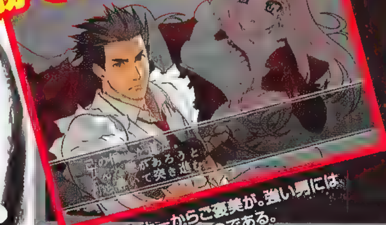
まずはキャラ選び。ぶっちゃけ自分の衣装の好みで選ぶのが正しい遊び方。

闘って!!



強い男をアピールする絶好の場。理由は無くても構わない。とにかく殴れ！

勝てば当然いいことが!!



相手パートナーからご褒美が。強い男には当然女も寄ってくるものである。

仁義の世界は致ってシンプル。男と男が闘って、勝てば相手の女のご褒美グラフィックを見られる。ただ一つの崇高な目的のためだけに作られた世界だ。

キャラの強さ？　男キャラの見た目？　そんなものはどうでもいい。自分好みの女を選び、己の強さをアピールしていけばいいのだ。

個性アリアリのキャラクター!!



女子の支持が強く、原宿などでよく見かけるゴスロリ(ゴシックロリータ)服を着たピアと、父でありマフィアという職業を隠しているパオロ。ボクサータイプのキャラだが、戦闘スタイルよりも父娘関係の方が気になる。

[illegible](秋葉原)界隈から一般社会にも浸透したメイド服(ロングスカート版)を着たアルレットと、だんな様のシュペリ。なぜかだんな様が闘う人になっているが、イロモノ好きなプレイヤー[illegible]。

[illegible]もいいかなと思わせる、その筋には根強い支持を持つ女警備員の制服を着た春華と、同じ職場の先輩であるランディのコンビ。ツメからスピード系キャラだと想像させるが、表情からして[illegible]される側だろう。

[illegible]メイド服ブームに押されてる感はあるがいわゆる「萌え」といえばこの格好。外せない要素の一つだろう。[illegible]の牙門はスタンダードキャラ。この世界ではまともに見える。

色気溢れるキャラクター!!




ねえ貴方
私を満足させてよね

不死蝶のレイカ
The Butterfly

スリットから伸びた足にグッとくる、足フェチ好みのチャイナドレスを着ている女スパイのレイカは、利害関係が一致した用心棒の龍也とペアを組む。若い中にも渋さがある、クール系のキャラだ。

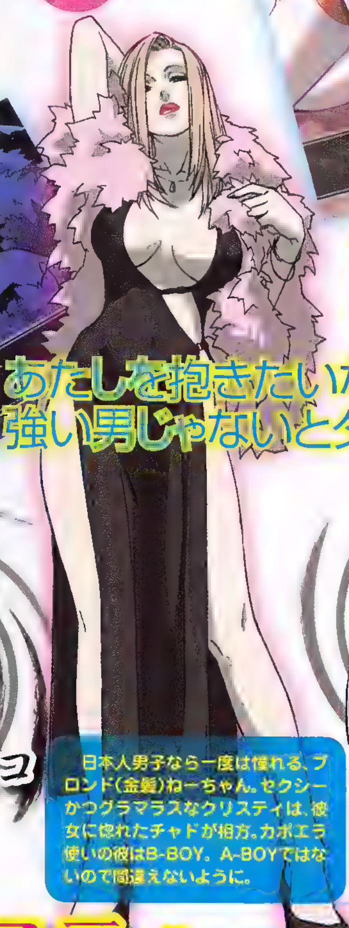


Ikegami Ryuya
池上 龍也





Chad=Apico
チャド＝アッピコ



あたしを抱きたいなら
強い男じゃないとダメなのよ

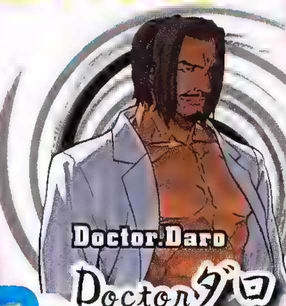
日本人男子なら一度は憧れる、ブロンド(金髪)ねーちゃん。セクシーかつグラマラスなクリスティは、彼女に惚れたチャドが相方。カポエラ使いの彼はB-BOY。A-BOYではないので間違えないように。

クリスティ
Christie





先生……
診てください……



Doctor.Daro
Doctorダロ

男なら一度は癒されてみたいと思う白衣の天使。入院が決まったときは、期待せずにはいられない。そんなナースのルクミニは、医者のDr.ダロがパートナー。トリッキーというか、うさん臭そうだ。

ルクミニ＝パテル
Rukmini Patel

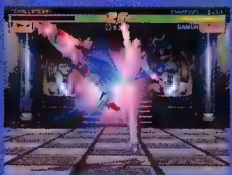
基本操作&システム

世界観も気になるけど、ゲームの方はどーなってんの？ っていう生粋ゲーマーの方々に贈るシステム紹介。仁義の特色はコレDA!!

6割、7割は当たり前!!

カウンター攻撃

カウンターといえば漢のロマン。もちろん仁義ストームでもそれは再現されている。特定の攻撃がカウンターヒットすると、大ダメージを与えられるので、一発逆転も可能。



男なら、起死回生のカウンター！ そう快感溢れるダメージを見せろ。

空中でも可能!!

当て身

空中[illegible]も気が抜けないのか仁義の世界!! 本作では空中に吹き飛んでいる最中に1度だけ空中当て身が可能。成功すれば[illegible]



[illegible]

超威力の飛具!!

必殺技

3D格闘なのに飛び道具を撃てる!! 全キャラが使えるが、その性能はさまざま。威力は高いがスキの大きいものや、時間差で放つので起き攻めに使えるものなど2Dっぽい要素も交ざっている。



まるで2D格闘!? と思うような飛び道具。使いやすさは未知数だ。



[illegible]	コマンド	[illegible]
投げ／投げ抜け	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜けは投げくらい直後に可[illegible]
下段抜け	[illegible]	[illegible]
軸移動(画面奥)	[illegible]	画面の奥側に移動
軸移動(画面手前)	[illegible]	画面の手前側に移動
浮かせ攻撃	軸移動中にⓅ	浮かす避け攻撃。リーチは短い
[illegible]	[illegible]	[illegible]

稼働前から中ボスも大公開!!



のえる
がーんばーりまーす!

Noel
のえる

アイドルである、のえるはロリータの要素が入った衣装。ロリコン好きにはたまらないのだろうか。しかし、3D格闘なのにここまでデフォルメされていると、実物が想像できない。動く姿が最も気になるキャラだ。



Takezaki Asuka
武崎 飛鳥

アンタぁ、落とし前はきっちりつけてもらうよ!

極道の女である飛鳥。日本独特の衣装である着物を着た彼女だが、くのいちっぽいテイストもある。ともあれ、和の艶やかさは熟れてもよくなるのがいいところ。気の強さに、ねじ伏せられたい人が続出か?





ターゲット補そく!! 任務を実行します

Fenrir
フェンリル

殺し屋であるフェンリルは、ライダースーツ+ベルトという姿が特徴的。チャックを開き、胸元をはだけさせているその姿は、ル○ン三世が名前を叫びながら跳び込んでいきそう。また、パオロとは旧知の間らしい。

PRODUCT STAFF INTERVIEW
『仁義ストーム』開発者インタビュー

こんな3D格闘を作ろうと思ったのはだれなんだ? 酔狂なのか? 本気なのか? と疑問を抱いてるけど夜は眠れちゃう人たちのために、開発者に突撃インタビューを敢行しちゃいました!!

有名イラストレーター入魂の作品が見られます!

Q ゲームのコンセプトを教えてください。

A **たっくん**：「頑張って勝ったらボーナスグラフィックが見られますよ」という単純なものです。脱衣麻雀ってあるじゃないですか。あれの表現を柔らかくして、格闘ゲームに採用したら面白いんじゃないかというのがコンセプトです。
特攻のタカ：始めはゲームセンターの隅にチョンと置いてもらえばいいなと思ったのですが、ロケテストでは予想以上の反響を頂いてビックリしています。

Q いろいろな制服のキャラクターが登場するのはなぜですか?

A **特攻のタカ**：やっぱり『萌え』の定番じゃないですか。こういった男が好きなものっていうのは、ベタでいいんですよ。ひねる必要なんて全く無いですね(笑)。
登場させるキャラクターをデザインするとき、普通はまず「どんな女の子」を出すか考えますが、今作は何よりも先に「衣装」から入りましたからね(笑)。着せる服が決まってから、女の子を作って、最後に男キャラの順番です(笑)。

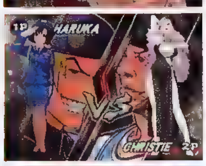
Q ロケテストではどのキャラクターが一番人気がありましたか?

A **特攻のタカ**：ロケテストのときはまだ登場していないキャラも居たのですが、あえて挙げるとすれば、「牙門&碧」や「義一&万智」ペアの人気が高かったようですね。
たっくん：WEB上でアンケートを募ったのですが、かなりの数の問い合わせを頂きました。ほとんどが、「コアな格闘ゲームプレイヤーからの反応」ですね。意外と格闘ゲームとしての評価をしてくれたプレイヤーの方が多かったですね。

Q 最後に、闘劇魂の読者に向けて一言お願い致します。

A **特攻のタカ**：プレイしてみると、今まで3D格闘ゲームを何となくプレイしなかった人にも遊べる「万人にやさしい」ゲームです。
内容には批判などあるとは思いますが、ぜひ一度コインを入れてみて下さい。意外と面白いですよ(笑)。女のために闘うのは、男の永遠のロマンですからね。







やってみると意外と面白い(笑)

profile
特攻のタカ
フリーで活動するゲームデザイナー。仁義ストームでは企画を担当している。キャラクターを決める際の衣装は、ほとんどが彼の趣味らしい(笑)。

profile
たっくん
フリーのゲームクリエイター。本作では男性キャラのデザインおよびイラスト作成を担当。インタビューでは暴走しがちなタカさんの考えを、まともなコメントに変換してくれた(笑)。

ワンランク上の強さを手に入れよう!!



コマンド入力について

※記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は下記の通りです。

○：ボタンを長く押す
●：ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
▷：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
Ⓐ/Ⓑ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力(スライド入力)

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション

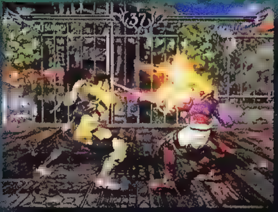
メーカー	バンダイナムコゲームス
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2006年4月(稼働中)
使用基板	SYSTEM246、SYSTEM256対応

食わず嫌いの他ゲームプレイヤーに贈る、『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』の魅力徹底解剖!! 今まで何となくプレイしなかった人も、これを機会にコインを入れてみよう!! 今からでも遅くはないぞ!!

ぶっちゃけ、キャリバーってどんなゲームなんですか？

基本はほかの3D格ゲーと一緒!!

けん制技から有利な状況を作り、中段と投げの二択を迫るといった読み合いは、『バーチャ』、『鉄拳』といったほかの3D格闘ゲームと同じ。つまり、他の格闘ゲームをプレイしていれば、すんなり入っていけるのが魅力の一つである。最近ではシステムが複雑化し、敷居が高いとされる格闘ゲームだが、『キャリバーⅢ』なら、シンプルながらも奥深い対戦ができる。操作も簡単なので苦労はしないだろう。



けん制技からチャンスを作り、有利な状況で二択を仕掛ける。基本は一緒だ。

困ったらガードボタンを押してボッ立ち。これで結構しのげてしまうので長く遊べるはず。



実は覚えることが少ない!!

8WAY-RUNやガードインパクトなど、独自のシステムが読み合いの中核をなす『キャリバーⅢ』だが、連続技は浮かせ技を決めて追撃を1~2発当てるだけといった簡単なコンボだし、対戦で必要なテクニックはガード投げ抜けやステップガードなど、例を挙げても数は少ない。純粋に読み合いの強さや、反応、対応力を高めて勝負していくゲームなので、最初の門戸は広く、上達する手段も分かりやすいはずだ。



基本的にコンボは浮かせて1発追撃を決めるぐらいなので、ミスすることも少ないはず。

投げ抜けなども、ほかのゲームと違いⒶかⒷを押すだけ。慣れれば簡単にできるぞ。



今からでもキャリバー神になれる!?

ぶっちゃけてしまえば、キャリバー業界はまだまだプレイヤーが少なく、レベルは発展途上の段階にある。つまり、今からでも十分に天下を狙える可能性が高いということだ。

今年の闘劇で「ときど」が『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』で一気に頂点へ王手を掛けたように、キャリバー界でもそのチャンスは同様にあると考えていいだろう。ただしそれは、自身がだれよりもやり込めばの話だが。

もし来年の闘劇に選ばれたとしたら、君も『神』と呼ばれる男になれるかも!?



第1回闘劇で王者に君臨した「刑事長」。彼を倒し、下克上を果たすのも夢ではない!!

Text: パチ、ハメコ。

他ゲームプレイヤーから見た『ソウルキャリバー』とは!?

パチ：既にもうキャリバープレイヤーに怒られそうなこと書いてるけどさあ(汗)。ぶっちゃけ、ゲームのシステムは簡単そうっていうか、簡単だよね。

ハメコ。：投げ抜けってだし、コンボも簡単だから覚えることが少ないっしょ。

パチ：下段攻撃も発生が遅いしね。画面見ないではっ立ちか屈伸してるだけだけど(笑)。

ハメコ。：俺はちゃんとガードできてるよ。対戦してないキャラに分からん殺しされることはあるけど。覚えればすぐ勝てる。

パチ：それはある！ ちょっとやったくらいでいける感じあるし。これって勘違いかな？

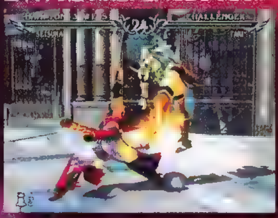
ハメコ。：新規プレイヤーが増えればレベルも上がるし業界も盛り上がるなら、今からやるのは全然アリでしょ！

パチ：皆で全国狙おうぜ(笑)。



今から○○使い全一を目指すのもアリ。評価の低いキャラは研究されていないだけかも。

強キャラといわれているが、人口の少ない雪華。やり込めば追い抜くこともできる!?



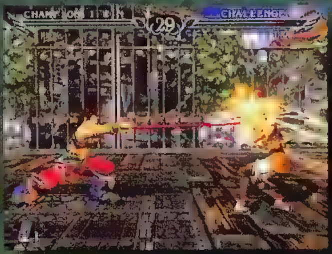
勝 今まさに勝てない、勝ちたい人に!! 初級編
負け組脱出カリキュラム

基本的なことを見落としてしまいがちなキミも、これから始めようと思うアナタも、まずは基本的なことから覚える＆おさらいが大事。自分のプレイに何が足りないか。ここでチェックしてみよう。

Text:パチ

けん制技のリーチを把握する

主要けん制技のリーチを知れば、おのずと得意間合いを知ることになる。各種けん制技がどこまで届くかを知っておけば、空振りして反撃されるといったミスも少なくなるだろう。さらに、空振りしてもスキの少ない技を知れば、空振りの反撃を誘うこともできる。常に優位な間合いを保つようにしよう。



リーチを把握したけん制をすれば一方的に攻めることも可能になる。

反撃を受ける技を覚えている

本作の中・下段技、浮かせ技の多くは、確定反撃を受けるものがほとんど。それらを覚えておけば、技を出す際にどれぐらいのリスクが生じるかが分かる。確定反撃を受けるものの、Ⓐ,Ⓐなど被害が少ないものなら強気に出せるし、浮かせ技确定の技は特定の状況しか出さないなど、出す技の選択に気を配ろう。



硬直の大きさを知れば、技のリスクを知ることになる。かなり重要だ。

相手キャラによって 8WAY-RUNの方向を変化

8WAY-RUNをするときは、相手によって方向を変えるのが基本。キャラによってけん制技も、左右どちらかに強いなどのばら付きがある。ダメージ単価の高いコンボ始動技の当たらない方向に動ければなおよしということだ。

キャラ	オススメ避け方向	キャラ	オススメ避け方向
エイミ	時計回り	ジークフリート	時計回り
リ・ロン	反時計回り	ナイトメア	反時計回り
ファン	反時計回り	キリク	反時計回り
ティラ	反時計回り	タリム	反時計回り
雪華	反時計回り	シャンファ	時計回り
ザサラメール	反時計回り	マキシ	反時計回り
御剣	時計回り	ソン・ミナ	時計回り
タキ	時計回り	ユンスン	時計回り
アイヴィー	時計回り	ソフィーティア	反時計回り
カサンドラ	反時計回り	セルバンテス	時計回り
アスタロス	時計回り	ロック	反時計回り
ヴォルド	時計回り	吉光	時計回り
ラファエル	時計回り	リザードマン	反時計回り

自キャラの技をきちんと覚える

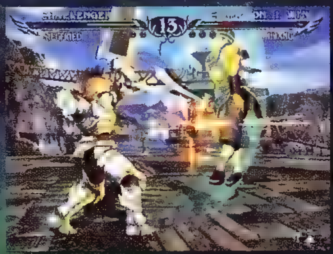
実に当たり前のことだが、ただ単純に技のコマンドを覚えるというだけではない。リーチの長さや、中段or下段などの攻撃判定、横方向に強いか、ヒットorガード時の有利、不利、確定反撃は受けないか、カウンターヒット時の効果、上or下段などをチェックし、使える技の性能を覚えていくこと。



各要素ごとに性能をチェックし、強い技を導き出していくことが大事。

メインの崩し技(投げ、中段)を覚える

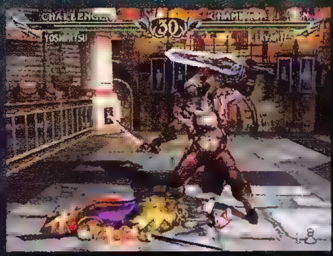
本作は下段攻撃の発生が遅いものが多いため、投げと中段による二択がメイン。攻撃力の高いⒶorⒷ投げ、発生の早い中段攻撃を覚えよう。特に中段攻撃は、Ⓑ,Ⓑなどリターンが小さくてもガード時に反撃を受けないものと、浮かせ技など、反撃は受けるがリターンが高いものなど2種類以上用意したい。



強力な二択でダメージを与えれば相手へのプレッシャーも大きくなる。

やみくもに受け身を取らない

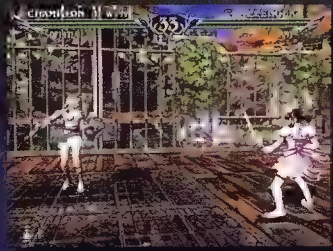
本作は起き攻めが強力かつ、受け身中はガード不能な時間があるので、受け身中に攻撃をくらいやすい。ほかの格闘ゲームのようにすぐ受け身を取らないこと。本作は寝ている間に攻撃をくらっても70%の補正が掛かるため、ダウン中に攻撃をくらい、受け身を取って逃げるといった手段の方が安全である。



受け身一辺倒では起き攻めをされ続ける。寝っ放しで様子を見よう。

特殊な入力を覚える

本作には技をスムーズに出すためのさまざまなテクニックがある。8WAY-RUN中の技をその場から出す場合は⇙⬋や⇩⬇といった入力で。しゃがみ状態になる技の硬直中⇨➡や⬆を先行入力で入力すれば立ち状態に。Ⓐ Ⓑなどのスライド入力技は技の硬直が解ける直前にⒶ、解けたらⒷ連打で最速で出せるぞ。



8WAY-RUNから通常技を出す場合は、レバーをニュートラルにする。

勝 一つ上の男を目指すために!! 中級編
負け組脱出カリキュラム

初級編のチェック項目は大丈夫というアナタは、もう立派なキャリっ子になっているハズ。勝利への欲は出てきたけれど、あともう少しのところで負けてしまうといった状態から一歩上を行くために、以下の要素をチェック!!

Text:バチ

よろけからの回復をしている

御剣の⇨Ⓐ,Ⓐ2発目カウンターや、リザードマンの⇨➡Ⓐカウンターなど、特定のスタン技はレバガチャで回復できる。これらの技にしっかり回復できれば追撃を回避できる。被害を最小限に抑えられるので、対象となる技をくらったらガードを押しながらレバガチャするクセを付けるようにすること。



回復すれば状況が有利になるものもある。覚えておいて損は無い!

カウンターヒットの確認をしている

本作の連係技は、カウンター時のみ連続ヒットするものが多い。例を挙げるとキリクのⒶ,Ⓐ,Ⓑやセルバンテスの Ⓑ,Ⓑ,Ⓑなどは初段カウンターで3発目まで連続ヒットするので、基本は2発止めで出し、1発目のカウンター(赤いエフェクト)を確認したら3発目まで出す、といった動作を常に行なうように。



赤いエフェクトはカウンターヒット時のみ。スタンなども確認するように。

発生の早い技を覚えている

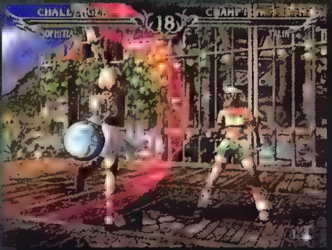
発生の早い技を覚えれば、五分～有利な状況では先制や固めに使え、確定反撃を決める際にも役立つ。御剣やソフィーティアなど標準的なキャラはⒶ,Ⓐや⇩Ⓐ、キリクやジークフリートなど、大型の武器を持つキャラはⓀなどが代表例。ほかにも浮かし技や高威力で発生の早い技など複数の要素で覚えよう。



ソフィーティアなら⇩⇨Ⓑが代表例。Ⓐ,Ⓐと併せて覚えておくこと。

確定反撃を覚えている

本作のキモである確定反撃。ほとんどの浮かせ技や、ダメージの高いけん制技は確定反撃を決められる。Ⓐ,Ⓐなど発生の早い技での反撃は簡単だが、浮かせ技やダメージの高い技が入る状況を見逃さなければ勝率にも結び付くはず。確定状況では効果的な反撃を、有利なときは二択をと、瞬時に判断したい。



ガード時だけでなく、技の空振りに反撃するスカし確定も覚えよう。

実戦で覚えておくべきテクニック!!

ステップガード

ステップガードとは、⇧☆Ⓖと、ステップ中にガードを入力するテクニックで、縦斬りを避けやすく、発生がそこそこの横斬りならガードが間に合うといった優れもの。防御手段として優秀かつ、8WAY-RUNのように事故が起きにくい。とりあえず様子見の状況では常に使っていこう。



ガードの固さがウリ。縦斬りを避けた場合は反撃を狙えるのがオイシイ。

ガード投げ抜け

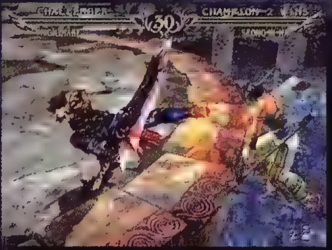
ガード中にⒶかⒷを連打するテクニック。打撃には立ち(しゃがみ)ガードとなり、投げられてもⒶorⒷの投げ抜けが可能。応用すれば、ガードインパクト中などにも仕込むことが可能。ただし、技の硬直中にⒼを押しながらⒶorⒷを押すと、先行入力の同時押しと認識され、投げが暴発するので注意。



ガードと同時に投げ抜けも片方入るので、ディフェンスがより強固になる。

リングアウトを意識した立ち回りをしている

体力差の関係無しに、勝敗を決するリングアウト。キャラによって優劣はあるが、これらを意識しているだろうか? 追い詰めたときはリングアウトをする中段or下段or投げの三択をし、追い詰められた側は、寝っ放しで逃げたり、後方にリングアウトさせる技で起死回生を狙うなどを意識しよう。



気を抜くと一瞬で勝負が決まってしまうリングアウト。気を付けるように。

遅い下段を見てからガードできている

本作の下段攻撃は発生の早いものはダメージが少なく、ダメージの高いものは発生が遅く、見てからでもしゃがみガードできるレベルのものが多い。基本的には立ちガードで待ち、相手の主要下段技の先端が届く距離ぐらいのときにしゃがみガードを意識しておけば、ガードできる確率が高くなるだろう。



下段技の距離になったらそれを意識。慣れればガードがしやすくなる。

天下取りオススメキャラクター 初級編

中間距離での強さ

⇦Ⓐは上段攻撃だが、発生が早くリーチが非常に長い。この技を当ててペースを握ろう。しゃがみガードの多い相手には、中段の⇨Ⓐや⇩Ⓐを交ぜるといい。大体この三つの技だけで、中間距離は何とかなるのが御剣の強みだ。

余裕のある人はもう二つ覚えてほしい。8WAY-RUN中の技である⇧or⇩Ⓑは浮かせ技。直線的な攻撃を避けることができたときに使いたい。後出しの要領で、相手の攻撃を確認してから出そう。

もう一つは下段の⇩Ⓐ。姿勢が低いので、相手の上段攻撃を避けながら攻撃できる。上級者相手にはなかなかヒットしないが、御剣慣れしてない相手に決まりやすいので、使い分けるといい。

なお、中間距離よりやや近い間合いになったら、⇨Ⓐが非常に効果的。この技から接近戦になだれ込もう。



慣れない相手は、よくくらってくれる下段の⇩Ⓐ。上級者には控えめに。



これは⇦Ⓐ。これくらいの距離では一番頼れる技だ。8WAY-RUNに対して強いぞ。



これぞ、強キャラの性能だ!!

御剣

なぜ、御剣がオススメなのか？

1. どの距離でも闘える万能さ
2. 超強力な二択で、簡単にガードを崩せる
3. コンボの威力が大きい

ダウン追撃で稼ぐ

① ⬆or⬇Ⓑ → ⇧Ⓑ
② ⇧Ⓐ→⇧Ⓑ
③ しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓑ→⇩Ⓑ（カウンターヒット限定）

①と②は基本の追い打ち。相手が近くで倒れた場合は、威力の高い⇩Ⓑも届く。

③は相手の上段攻撃をしゃがみで避けつつ狙いたい。コンボからの追い打ちだ。

Text:OYZ

シンプルな二択で勝つ!!

ここで仕掛ける!!

接近戦はⒶ.Ⓐ、Ⓑ.Ⓑ、⇧Ⓑなど発生の早い技で主導権を握りたい。これらをヒットさせて有利な状況を作ろう。

下に一般的な二択を掛けるべきポイントを挙げた。リスクの少ない中段攻撃の比率を多めにして勝負するといいぞ。

二択を仕掛けるポイント

- ⇦＋Ⓐヒット後
- Ⓐ.Ⓐヒット後
- 起き攻め時
- 相手の大技をガードした後（離れない技限定）

強制立ち状態を作ることで二択がパワーアップ!!



しゃがみⒶ中に⇦or⇨を先行入力し、立ち状態を作る。



そうすれば、スムースに⇩Ⓚを出すことができる。

有利な状況を作り



中段攻撃!!



中段攻撃は⇨Ⓑ。リーチが長いので、多少離れてても平気。リターンが大きい。

空中コンボ!!



少しタメて出すと威力がアップする。慣れないうちは、タメないで出してもOKだ。

下段攻撃!!



下段攻撃は⇩Ⓚ。発生が見た目以上に早く見切れない。これをヒット確認して……。

2発目へ!!



次のⒷを出せると理想的。ガードされたときは、⇩Ⓚで止められればリスクは低いぞ。

コンボ

Ⅰ.⇧Ⓑ → ⇩⇧⇨Ⓑ

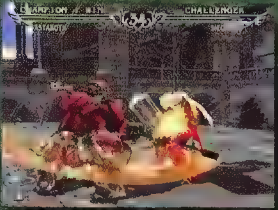
Ⅱ.⬆or⬇Ⓐ → ⇩Ⓚ.Ⓑ

Ⅲ.霞中にⒶ+Ⓑ → 霞中にⒷ.⇦Ⓑ

Ⅰは主戦力となる浮かせからのコンボだ。[illegible]簡単なので、ぜひ[illegible]部分は、少しホールドして出すと威力が上がるぞ。ⅡとⅢは余裕があるなら覚える程度でいい。[illegible]ギリ間に合うので、⇧Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓑまでヒットするぞ。Ⅲはタイミング良くⒷ.⇦Ⓑと押すのがコツ。

天下取りオススメキャラクター　中級編


⇦Ⓐはヒット時有利かつカウンターで吹き飛ぶ。どちらにしても接近戦を仕掛けられる。


さりげない強さを持つ⇩Ⓐ。見切りにくい下段なので、たまに交ぜて足止めしよう。

接近への活路を見い出せ！

リーチの長い技が多くけん制で相手の動きを止めてから接近するのが基本となる。Ⓐ.Ⓑは右方向、⇦Ⓐは左方向に強いのでこれらで相手の8WAY-RUNを封じよう。また、Ⓐ.Ⓑは2発目のカウンターヒットがオイシイので、1発止めやディレイを交ぜて2発目を出すのが有効だ。

けん制技対策としては上段技を避けやすく突進力のある⇨➡Ⓚで迎撃する。ガードされても反撃を受けず、ヒット時はダウンを奪うので一気に接近戦を仕掛けられる優れた技だ。ガード時はガード投げ抜けを仕込みつつ屈伸するか、ガードインパクトなどで対応していけばよい。

⇨Ⓑのカウンターヒットがオイシイ！

⇨Ⓑ、Ⓐ.Ⓑの2発目がカウンターヒットした後は遠距離時は⬆or⬇Ⓑを使用し、近距離の場合は⬆or⬇Ⓚ→⬆or⬇Ⓑでの追撃を決めよう。1P側は⬆方向、2P側なら⬇方向への入力で技を出さないと回避されてしまうため、方向を間違えないように注意することがポイントとなる。


ガード時のリスクが無いので、たまに交ぜよう。



圧倒的な破壊力でねじ伏せろ!!

アスタロス

なぜ、アスタロスがオススメなのか？

1. 攻めは単純二択を覚えればOK!!
2. 破壊力が高いため、逆転がしやすい!!
3. リングアウトを狙える技が多い!!

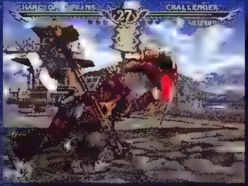
Text：バチ

常にリングアウトを意識しろ!!

基本的にはⒷ投げの⇨⇦Ⓑ+Ⓖ→⇨➡Ⓚが、中段攻撃である⇨➡Ⓚの二択で落とすのが基本。これに対し、ガード投げ抜けで立ちっ放しの相手には、どちらの選択肢にも対応されてしまうため、下段の⇧Ⓚを交ぜていこう。この技はリング際に密着していないと落とすことができないが、非常に見切りにくいのでたまに使うと効果的だ。

また、ジャンプ着地際Ⓚも下段の落とし技として機能するので、起き攻めなどで狙っていこう。右側がリング際の場合は、カウンターで吹き飛ばす⇦Ⓐも有効だ。相手はリング中央に逃げようとするので、RUNカウンターを取りやすく、リングアウトしやすいぞ。


変化を加えるならこの技。裏の選択肢で着地から⇨➡Ⓚもアリだろう。


しゃがむ相手には⇨➡Ⓚ。8WAY-RUNにも強いので多用すること。


とりあえず狙うのはコレ。追撃の⇨➡Ⓚでリングアウトさせよう。

接近戦での二択!!

⇨⇦Ⓐ+Ⓖ、⇨⇦Ⓑ+Ⓖの2種類持つコマンド投げと、⇨➡Ⓚの中段の二択が基本。ダメージを重視するなら⇨⇦Ⓑ+Ⓖ→⬆or⬇Ⓑの威力が高いが、技後に起き攻めを狙える⇨⇦Ⓐ+Ⓖや、リングアウトを狙える⇨➡Ⓚも時折交ぜていきたい。また、中段は⇦Ⓑもオススメだ。ガードされても有利な状況を持続できるので、その状況から再度、投げと中段攻撃の二択を仕掛けることができるぞ。


⇦Ⓑはガードされても有利。起き上がりに重ねておくこと。


Ⓑ投げが狙いだが、抜けられにくいⒶ投げをまず見せておきたい。

コンボ

Ⅰ.⇦Ⓐ→⇨➡Ⓑ

Ⅱ.⇧Ⓐ+Ⓑ→⬆or⬇Ⓑ⬅→⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ

Ⅲ.⇨➡Ⓚ→壁ヒット→⇦Ⓚ.Ⓚ

Ⅰは打撃投げ中に先行入力で⇨➡を入力しておくことがポイント。Ⅱはガードインパクト返し[illegible]の超大ダメージコンボだが、[illegible]なので大幅な逆転を狙う際に使いたい。Ⅲは⇨➡Ⓚヒット時に相手と壁の距離がやや離れていたら[illegible]を決めよう。そのほかには、⇦Ⓑ→⇦Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓖor⇧Ⓑ+Ⓖといったコンボも実用的だ。

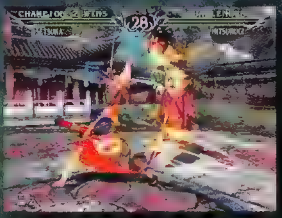
天下取りオススメキャラクター 上級編



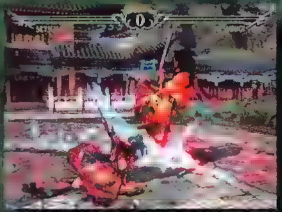
中・遠距離戦での心得

まずは頻発する中～遠距離戦での闘い方を覚えよう。基本となるのは、中段のコンボ始動技である⬋or⬊Ⓑと、ヒット時大幅に有利となる下段の⬋or⬊Ⓐによる二択。両技とも抜群のリーチ、技中しゃがみ状態、さらにはスキが小さいという優秀な性能を持つため、どんどん出しまくるべし！

これらの技を使う上で重要なのが、ヒット状況の確認。⬋or⬊Ⓑのノーマルヒット時は下記Ⅰ、カウンターヒット時はⅡのコンボと、それぞれ追撃を変えねばならない。慣れるまでは難しいので、とりあえず⇨Ⓑ.Ⓐで追撃するのもいい。カウンターヒット後であれば、さらに⬋or⬊Ⓑが決まるのだ。



最強クラスのコンボ始動技である⬋or⬊Ⓑ。縦斬りだが自分の左側に強い点も優秀だ。



⬋or⬊Ⓐの通常ヒット時は⬋or⬊Ⓑを中心に攻め、カウンター時は立ち途中にⒷで追撃。

神クラスの性能に酔いしれろ!!

雪華

なぜ、雪華がオススメなのか？

1. リーチの長い中・下段攻撃でどこからでも二択を仕掛けられる!!
2. 反撃に適した強力な技を豊富に持つため、やり込みでどんどん伸びる!!
3. 連続技がテクニカルな分、成功したときの満足度が高い!!

Text：ハメコ。

マスターすべし!!

しゃがみ状態で⇧Ⓑによる反撃

しゃがみ状態で⇧Ⓑは立ちⒶと同程度の発生を誇る上、ヒット時には⬋or⬊Ⓑで追撃できる高性能技。下段攻撃をガードしたときの反撃や、ラファエルの⇩⇧⇦Ⓑといった、ガード時にしゃがみ状態になる技への反撃として強力だ。硬直中に⇧と入れておき、解けると同時にⒷを入力するのがコツ。



超万能!!

スライドが難しいが、使いこなせば超強い！

近距離戦でガードを崩せ!!

⬋or⬊Ⓐは発生が遅く、見てから対処されやすいのが難点。相手のガードを崩すなら、接近戦に持ち込むのが得策だ。幸い⬋or⬊Ⓑが強力過ぎるため、動きを止めるのに苦労はほとんど無い。このスキに8WAY-RUNや高速移動技であるⒶ+Ⓚで接近を図ろう。接近に成功したら、投げ技のⒶ+Ⓖと⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓖでガードを崩すのがセオリー。共に下記Ⅲの連続技が決まる。ただし、雪華は投げつかみのリーチが短いので、下段である⇩Ⓐ、Ⓐ.Ⓐも使いたい。1、2発目がヒットするタイミングに合わせてⒶを入力しないと3発目が発生しないテクニカルな技だが、成功すれば発生の割に威力が高い強力な下段となる。

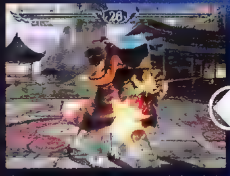
接近戦での中段には2段技の⬋or⬊Ⓐも有効。2発目をしゃがまれる危険もあるが、2発目をガードさせれば状況は五分と、攻めを継続できる。

マスターせよ！

⇩⇧⇦入力を極めろ!!

⇩⇧⇦＋ボタンで、立ちからしゃがみ状態の技を素早く出せるのが雪華最大の特徴。この入力を極めれば、下記Ⅱなど強力な連続技や、技中しゃがみ状態でスキが小さく使いやすい⇩⇧⇦Ⓑによる暴れ、そして若干スキのある技に対して⇩⇧⇦⇧ⒶⒷでの反撃が可能になるなど、戦術が大幅に広がるのだ。特に⇩⇧⇦⇧ⒶⒷはスライドを含むため難しいが、マスターすれば効果は絶大だぞ!!

技をガードされて若干不利～五分の状況で、⇩⇧⇦Ⓑと入力し……、





立ち途中にⒷでの暴れが強力。上段に勝ち、⬆or⬇Ⓐ+Ⓑ.Ⓐで追撃可。

Ⓐ+Ⓚで近距離戦を挑め!!



Ⓐ+Ⓚ中にレバー+ボタンを入力すれば、方向に対応した8WAY-RUN技でキャンセル可能。



続けて⇩ⒶやⒶ.Ⓐを出しておこう。⬋or⬊Ⓐヒット時は⬋or⬊Ⓑで追い打ちだ。



動作中しゃがみ状態の2段横斬り⬋or⬊Ⓐは、2発目ガード時に五分の状況。

コンボ

Ⅰ.⬋or⬊Ⓑ → ⒷⒶ → ⬋or⬊Ⓑ

Ⅱ.⬋or⬊Ⓑ（カウンターヒット）→ ⇩⇧⇦⇧Ⓑ.Ⓑ → ⇩⇧⇦⇧ⒶⒷ → ⬋or⬊Ⓑ

Ⅲ.Ⓐ＋Ⓖor⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖ → ⇩Ⓐ＋Ⓑ

ⅠはⒷⒶがスライド入力技のため、Ⓑの部分のみしか先行入力が効かない点に注意。硬直が解けた瞬間にⒶを入力しよう。Ⅱは⬋or⬊Ⓑのカウンターヒットを確認後素早く⇩⇧⇦⇧Ⓑ.Ⓑで追撃し、硬直中に⇩⇧⇦⇧Ⓐまで入れ、硬直が解けると同時にⒷを入力しよう。Ⅲは各種投げからの追い打ち。なお、リング際で⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖを決めた後は、⬆or⬇Ⓐ＋Ⓑ.Ⓑでリングアウトを狙えるのだ。

キャリバー界のトレンド戦法を把握せよ!!

『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』

最新事情



現状のキャリバー界では、どんな戦法がはやり、どのキャラが強いとされているのか？　今回は関東、関西それぞれのキャリバー通の方にインタビューを行なってみた。この情報がすべてのプレイヤーに該当するものではないが、一つの指針として読んでいただければ幸いだ。

キャリバープレイヤーに聞く!!　トレンド情報!!

関西

関西のキャリバーゲームセンター

KO-HATSU

KANSAI

店長

松井氏

Q 2006年現在、強いとされているキャラクターと、その理由を教えてください。

A 雪華、御剣の名前がまず最初に思い付きますね。スタート直後の間合い、つまり中距離での立ち回りが強い上に、ダメージ効率がバツグンにいい。かといって接近戦や遠距離戦が辛くもない。どの距離でも闘える万能性が強さの秘密です。

Q 流行している戦法などがあれば教えてください。

A やっぱりスカし待ちをしつつ立ち回るスタイルが多いですね。後は立ちガードでの安定行動を好む傾向が強いです。下段攻撃は発生が遅い技が多いので見てからガードしますし、稲穂刈りですら「見えない」と妥協することは無いです。

Q 最近、株が急上昇してきているキャラクターは居ますか？　その理由も教えてください。



A セルバンテスの強さが見直されてきています。実はダメージ効率もいいですし、何といっても画面端でのフライング・ダッチマン（しゃがみ状態でⒶ＋Ⓑ、Ⓑ連打）を絡めた攻めが強く、そこから壁コンボにつながるため、一気に大ダメージが与えられます。

Q ガードインパクトの使い方について、全体的な傾向などがあれば教えてください。

A こちら（関西方面）では、ひんぱんに狙っていくプレイヤーは居ないですね。全体的に「リスクを減らしつつ、リターンを少しでも大きくする」という考え方のプレイヤーが多いためです。ですから、ガード後に確定反撃が入る技であれば、わざわざガードインパクトを狙わずにきっちりダメージを与えますし、確定反撃が無い技の場合であっても、ガードしてから有利フレームを稼いで、その後に二択を仕掛けています。

ガードしても相手が有利な技であれば、狙う可能性もありますが、基本的に100％取れる状況以外は狙わないですね。



リスクを背負うくらいなら、ガードしてから二択。

関東

新宿のゲームセンター

JOY☆BOX

KANTOH

店員

こわっぱ氏

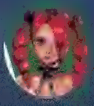
Q 2006年6月現在、強いとされているキャラクターと、その理由を教えてください。

A やはり雪華、御剣が一番最初に挙げられます。この2キャラは読み勝ったときのダメージが大きく、さらに起き攻めに続けられるため、一気に勝負を付けることができる。後は中間距離でのスカし反撃が優秀なソフィーティアも強いですね。

Q 流行している戦法などがあれば教えてください。

A スカしからの反撃が痛いゲームですので、とにかくけん制技一つ取っても、「必ず触るように」出すプレイヤーが多いですね。また、8WAY-RUNをつかってスカすよりも、横斬り対策としてバックステップを使って空振りを誘う人が多いです。

Q 最近、株が急上昇してきているキャラクターは居ますか？　その理由も教えてください。



A 特には無いですが、エイミを使うプレイヤーが少しずつですが、増えているような気がします。このキャラは確かに火力が低く、リーチが短い欠点はありますが、相手の長いけん制技をかいくぐって攻めるのが楽しいみたいですね。

Q ガードインパクトの使い方について、全体的な傾向などがあれば教えてください。

A これは本当にプレイヤーによって違いますね。ガードして確定反撃が入るならば、リバースインパクトのチャンスを与えてしまうガードインパクトを使用するよりも、確実にガードしてから反撃をするというスタイルが多いです。

ですが、相手の癖を完全に読めた場合などは、わざとⒷ、Ⓑなどをガードさせて、手を出してしまうような状況を作り、そのポイント一点読みで狙う人も居ます。

上級者同士の対戦でガードインパクトを成功させると、相手に「動くパターンや癖を完全に読んでいる」と思わせ、割り込みを狙いにくくする効果もあるようです。



あえて狙うことで、相手を疑心暗鬼にさせる効果も。

情報協力：したらばガラコスレの皆様

※このページの内容はアルカディア編集部が独自にまとめたものであり、すべてのプレイヤーに当てはまるものではありません。ご了承ください。



現役プレイヤーが読み解く独自の目線!!

リサーチから見る 総合的見解

稼動開始からおよそ3カ月が経過した本作。現在の対戦事情はどのように展開してきているのか、キャラクターや主流の戦法などをまとめ直してみよう。今回は特に東西での違いに着目して、その情勢を整理した。

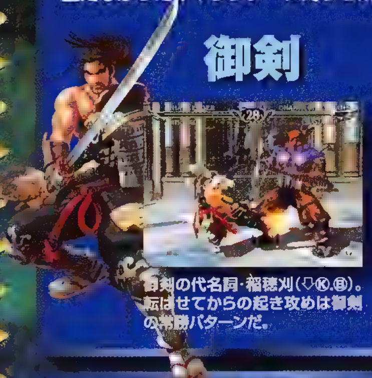
Text:おおさか

キャラ情勢について Situation

最強候補として東西共に名が挙がったのは雪華と御剣の2キャラだ。両者はどの間合いでも強さを発揮でき、スキが少ない高威力な主力技を相手に押し付けるような攻めが可能である。

関西ではセルバンテスが台頭してきている。画面端での強烈なコンボのほか、スカし確定に活躍する最速ジオ・ダ・レイ(⇩⇨⇦Ⓑ、⇦とⒷを完全同時入力)がカギを握る。関東ではエイミやリ・ロンといった、これまで目立たなかったキャラクターに対する研究が盛んに進められているようだ。

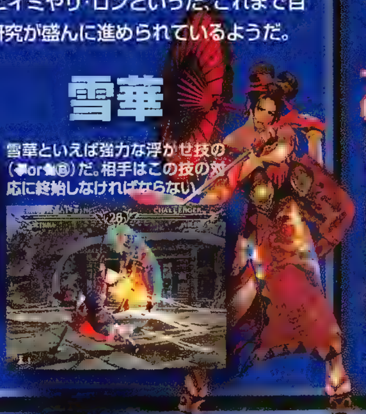
御剣



御剣の代名詞・稲穂刈(⇩Ⓚ.Ⓑ)。転ばせてからの起き攻めは御剣の常勝パターンだ。

雪華

雪華といえば強力な浮かせ技の(⇩or⇧Ⓑ)だ。相手はこの技の対応に終始しなければならない。



闘い方について Style

関西の強豪プレイヤーはリスクを減らすことを重視。ガードの堅さが関西勢の強さを支えているといえるだろう。ガード後の展開も、確反を決め、確反の無い技には見逃すこと無く二択を仕掛けるなど、堅実そのものである。

関東でも上位陣の考え方は関西と大差無い。ただしプレイヤーによっては、ときおり暴れを使うことによって不利を打開しようとする者も居る。相手が暴れを嫌がって発生の早い技でつぶしにきたときは、ガードインパクトで形勢逆転を狙うのだ。この戦法については下カコミで紹介する。

関西 下段は見てからガード!! 絶対に妥協しない!!



「ただなんとなく」でしゃがんだりしないことが、中段の強力な本作では重要だ。

関東 けん制は絶対に触る!! やみくもに振らない!!



空振りしないよう間合いを把握し、最低限ガードだけはさせる。スカ確重視の裏返しだ。

ガードインパクトに対しての考え方 Guard Impact

相手にリバースインパクトのチャンスを与えてしまうことから、関西勢はインパクトよりもガードしてからの二択を重視する。一方関東を席巻しているのは、若干不利な状態で暴れて二択を回避し、暴れつぶしは弾く戦法だ。

関西 見えていても……



リスク軽減が関西の考え方の中心。攻撃が見えていても……

ガードで対処!!



無理して弾くこと無く、冷静にガードしてから処理する。

関東 暴れを見せておいて……



わずかに不利なときは、⇩+Ⓐなどで二択を止めてしまう。

ガードインパクトでチャンス到来!



暴れつぶしは安いので、弾き返してダメージ効率アップを狙う。

結局のところ、地域差はあるのか!?

東西の上級者の戦術を見ると、どちらかといえば相違点よりも共通点の方が多いことに気付く。いわば「モラル重視」のプレイヤーが多く、リスクを避けることでリターンを増やしていくという考え方は、東西に共通しているといえるだろう。確定反撃の重視なども同じ着想に基づいている。

だが、関東と関西ではプレイヤー数や層の厚さに違いがある。少数精鋭の関西に対して、多様な発想が混在し、新しい戦法が生み出されやすい関東という対立関係が指摘できるのである。

上で紹介した通り、ガードインパクトを絡めた戦術や、中・下位キャラクターの研究という点で違いが現れてきている部分は、見逃せない要素の一つだろう。

総括

今作は「強キャラの多いゲーム」と評される。今回触れた御剣や雪華のほかにも、爆発力に優れるアスタロスやマキシ、確定反撃を得意とするソフィーティアやカサンドラなど、登場キャラクターのおよそ半分近くが強キャラと呼べる実力を秘めているのだ。

登場総数26キャラという多さを見ても、今後の情勢がどう移り変わるかは予測することができない。もし次回の闘劇種目に選出されれば、本作の対戦がますます加熱していくことは必至であろう。



攻撃力チョ――上昇計画ッ!!

ワンチャンスでゴッソリ相手の体力を奪い、試合の流れを決定付ける……。

ダブルアップ講座!!

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

上級者を相手にするほど、攻撃をヒットさせるチャンスは少なくなる。選択を迫れるチャンスにできるだけダメージを与える「ダブルアップ」で活路を開け！　また、後半ではトッププレイヤーたちのインプレッションとともに、韓国勢が野試合で見せた未知の戦術に迫る！

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	ナムコ
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日（稼働中）
使用基板	SYSTEM256

もう君を起こさない……！



「たたき付け」系

たたき付ける技でコンボを締めれば、一方的な攻めが可能。その場起きを拾える選択肢があれば完璧!!

確実にダウンを奪うことで相手の行動を制限できる「たたき付け」締めコンボは、最も基本的かつ有効なダブルアップ手段といえよう。たたき付けた後は、その場起き上がりを拾える技、ダウンにヒットする技で選択を迫るのが基本となる。もちろん、起き上がりに直接二択を仕掛けるのも有効である。起き上がり途中であれば下段さばきが不可能なので、スキの小さい下段を重ねるのが特に有効だ。

なお、ジンやデビルジンなどたたき付け～追い打ちの流れがデスコンとなるキャラも存在する。これらのキャラでも確定となる追い打ちを捨て、後転などの軽減手段にダブルアップを狙っていけるぞ。



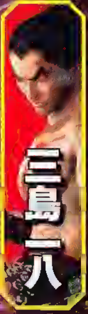
ガンリュウ

ガンリュウは、空中コンボの締めをぶちかまし（⇨●●）締めからもろ手ハンマー（●●）締めに切り替えれば、相手をたたき付けてからの起き攻めでダブルアップを狙える。その場起き立ちガード以外では回避されないもろ手ハンマーを基本に、けたぐり（⇩●）や雷張り手（⇩●）といった豊富なダウン状態に当たる攻撃で選択を迫ろう。

また、空中コンボの締めのもろ手ハンマーを若干の前ダッシュから出すことで、ダウン中の相手との距離が近くなり、相手のその場起き上がりに、⇨●がヒットする。



相手の寝っぱなしを読んで、ヒップブレス～漢下段払い（⇩●●）を決めれば大ダメージ＆屈辱度満点!!　ダブルアップのだいご味ともいえる瞬間だ。



三島一八

最速風神拳（⇨N⇩⇘●）×2⇩立ち●×2⇩右踵落とし（⇨●）というコンボでダブルアップを狙ってみよう。その場起き、後転に対しては、前ダッシュからの最速風神拳⇩踵切り（⇩●●）を決められる。ただし、後転に対して最速風神拳が当たった場合はその後の踵切りが決まりづらい。最速風神拳の代わりに、魔神拳殴打（⇨●●）を使っていくのも手だ。





立ち●を出す前に大きく前ダッシュしておくと、右踵落とし後の相手との距離が近くなり、その後の起き攻めがやりやすくなる。

寝っぱなしの相手には震撃（相手ダウン中に⇩●）、フェンなどやられ判定の大きい相手にはダウン中にも当たる腿砕き（⇩●）を狙おう。

「ダブルアップ」とは

ロマン派の心をつかんで離さない"ダブルアップ"。まずはその定義と効果を説明することにしよう。

「その段階で取れるダメージをあえて捨て、相手の選択ミスに期待してより高いダメージを取れる選択肢を仕掛ける」。これが鉄拳におけるダブルアップの定義である。成功時の利点は、何もダメージだけではない。分かりやすい形での読み勝ちにより、こちらはとにかくそう快!!　そして、相手の精神にまで多大なダメージを負わせられるのだ。さぁ鉄拳erよ、ダブルアッパーズたれ!!



数値で検証！　ダブルアップ!!

リリの場合

下記選択肢はすべて⇩●⇒デフュージョンハンド（⇩●）×2⇒ワンツーパンチ（●●）から仕掛けたもの。デスコンである①と、主なダブルアップをダメージ面から比較してみた。

① **通常の最大ダメージコンボ**
ペンデュラムスプレッド（⇨●●●）　ダメージ 66

② **相手が受け身を取った場合**
前ダッシュ～大ジャンプ●⇒テンペスト（背向け中●）～起き攻め　ダメージ 98＋α

③ **相手が後転した場合**
バックフリップ・スピニングエッジ（⇩●●●）⇒アンテロープキック1発止め（背向け中に⇩●）　ダメージ 80

④ **ダブルアップ失敗時**　ダメージ 44

22のダメージをロスする可能性に対し、最大で32以上の追加ダメージが見込める。勝負どころと相手のクセを見極め、コンボを変えていこう。なお、②はテンペストが背面ヒットした際はアルトロデオ（⇨●）、相手が暴れるなどして正面ヒットした際はパドリングビート2発止め（⇩●●）による追撃が可能。

実際どうよ？

安定デスコン派 V.S. ダブルアップ派

鉄拳erたち（腕前を問わず）を対象に、「安定デスコンとダブルアップのどちらが好きか？」というアンケートを実施してみた。はてさて、読者のアナタはどっち派？

アンケート結果

デスコン派	ダブルアップ派
74%	26%

結果はやはりというか、安定デスコン派が多数を占めた。ダブルアップ派の意見としては「成功した際のそう快感が魅力」とのこと。また、「段位が絡んだ試合は簡単で減るコンボを選択する」という意見も見られたぞ。なお、上級者の意見で多かったのが、「基本はデスコンだが、相手との体力差が大きい状況でダブルアップ」、「仕掛け技が決まりにくい相手に対し、ワンチャンスを生かすためにダブルアップ」という状況判断による仕掛け。火力勝負となる今作では当然といえよう。



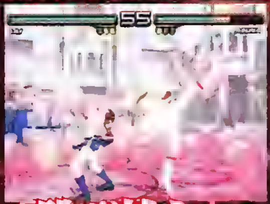
大ジャンプ 後の振り向き 後転～鵬弓脚は後方に下がっての振り向き～ガードで対応されてしまう。この行動に対して有効なのは最速での虎尾脚（背向け中 ）。2連続で読み勝てば相手も折れる（!?）



シャオユウ

コンボを背身撃2発止め（背向け中 ）で止め、大ジャンプ で めくる。その後は振り向きしゃがみ攻撃に勝つ振り向き 、振り向き上段攻撃に勝つ後転～鵬弓脚（背向け中に ）で攻めよう。

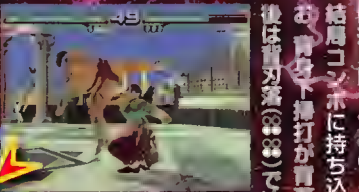
背後攻撃が強力ならコレ！



「跳び越え」系

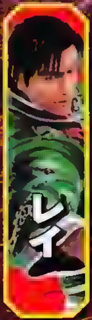
スキの小さい技でコンボを止め、横転受け身に合わせて大ジャンプ でめくりを狙うダブルアップ法だ。

大ジャンプ でめくって背身下掃打。相手が振り向き を出してもお互い空振りとなり……





再び背身下掃打を出せばスキに確定!! 一応、まれに背身下掃打が負けることもある



レイ

立ち や立ち でコンボを止めた後、大ジャンプ でめくるのは基本通り。ここからは背身下掃打（背向け中↓ ）を連係させるのが強力だ。相手の振り向き で回避されるかと思いきや、お互いに空振りし、再度背身下掃打を出せば振り向き のスキに確定!! 結局コンボに持ち込めるのだ。なお、背身下掃打が背面ヒットした後は背刃落（ ）で追撃せよ。

決められるときに決める！ 全キャラ デスコン MAX DAMAGE COMBO 一覧表

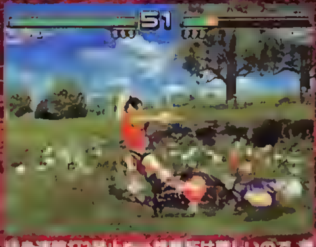
一度に奪える体力の最大値を把握しておけば、ダブルアップを狙うべきポイントもおのずとつかめるハズだ！

キャラ		ダメージ	コンボ
キング	1	67	フーストエルホー（ ）⇒スライサーソハット（ ）⇒セパレーター・ヘウィ 2発止め（ ）⇒セパレーター（ ）
	2	56	サイドロックアッパー（ ）⇒ワンツースカッドキック（ ）⇒セパレーター（ ）
	3	86	ロシアンフック（ ）カウンターヒット⇒左横移動～バックロックキック～イヤーカップ（ ）⇒ワンツーパンチ（ ）～前ダッシュ⇒セパレーター（ ）
	4	73	レッグフレイル（ ）～左横転受け身⇒立ち途中 ⇒セパレーター 2発止め（ ）⇒セパレーター（ ）
ニーナ	1	66	⇒デフュージョンハンド（ ）×2⇒ワンツーパンチ（ ）⇒ペンデュラムスプレッド（ ）
	2	85	マッターホルンキャノン（ ）～右横移動⇒ラウンドカッター（ ）～前ダッシュ⇒デフュージョンハンド（ ）⇒ワンツーパンチ（ ）⇒ペンデュラムスプレッド（ ）2発目ディレイ
	3	60	バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（ ）～ で振り向き⇒ ⇒ブラッディマスカレード・ランス（ ）
アーマーキング	1	72	ブラックスマッシュ（ ）⇒ダークネスサイクロン（ ） 2発目ディレイ⇒ 入れ立ち ⇒立ち ～前ダッシュ⇒立ち ⇒ランニングクロスドライバー（空中の相手に ）
	2	57	ローブロー（ ）カウンターヒット⇒エルボードロップ（ ）
アスカ	1	62	鬼殺し（ ）⇒穿羽（ ）～前ダッシュ⇒白鷺遊舞2発止め（ ）⇒燕槌～彩華蓮蹴（ ）
	2	63	天空（ ）⇒燕槌～翠連衝腿（ ）～前ダッシュ⇒白鷺下段脚1・2・4発目ヒット（ ）
	3	52	竜車蹴り刈脚～刈脚泰山白鷺～槍連衝腿（ ） 1・2・4・5・7発目ヒット
	4	53	霞蹴り（ ）～前ダッシュ⇒白鷺遊舞2発止め（ ）⇒翠連剄～翠連紫雲（ ） 1・2・4発目ヒット
ジン	1	63(67)	追い突き（立ち途中 ）⇒最速右回し突き（ ）～前ダッシュ⇒立ち × 2～前ダッシュ⇒直突き～縦蹴り～左足刀2発止め（ 【 】）⇒右下段後ろ回し蹴り（ ）
	2	61	飛び二段蹴り（ ）⇒立ち ⇒羅喉2発止め（ ）⇒転掌絶刀（ ）
	3	51(55)	右中段前蹴り（ ）カウンターヒット～前ダッシュしゃがみ⇒鬼八門～前ダッシュ（立ち途中 ）⇒右下段後ろ回し蹴り（ ）
シャオユウ	1	72(70)	虎尾脚（背向け中 ）⇒背抱提蹴（ ）⇒背身撃1発止め（背向け中 ）× 2⇒背身連盤打2発止め（背向け中 ）⇒跳鶏跖（背向け中 ）
	2	81(79)	宙転断空脚（【 】）カウンターヒット⇒里合腿（ ）⇒背身撃1発止め（背向け中 ）× 2⇒背身連盤打2発止め（背向け中 ）⇒跳鶏跖（背向け中 ）
ファラン	1	68	レフトプラズマブレード（ ）⇒エアファング（【 】）⇒ライトジャブレフトフラミンゴ（ ）⇒ファイアストームレフト（左足上げ中に ）
	2	61	⇒右横移動～ライトジャブライトフラミンゴ（ ）⇒ライトジャブ（右足上げ中 ）⇒セットアップ～レフトフラミンゴ（右構え中 ）⇒レフトジャブ（左足上げ中 ）⇒ワンツーレフトフラミンゴ（ ）⇒フラミンゴライトソバット（左足上げ中 ）
	3	70	シャープクレイモア（横移動中 ）カウンターヒット⇒ヴォルカノン～ライトフラミンゴ（右構え中 ）⇒フラミンゴチェンジ（右足上げ中 ）⇒レフトジャブ（左足上げ中に ）⇒前ダッシュ～ライトジャブレフトフラミンゴ（ ）⇒ファイアストームレフト（左足上げ中 ）
エディ	1	57	ルピエルナ（しゃがみ中 ）⇒コンピナソ・マウン（ ）⇒コンピナソ・マウン（ ）⇒コンボジラール～アーウトシュタール（ ）
	2	67	トゥファオン（座り中【 】）⇒ライトパンチ（逆立ち中 ）⇒フィズラール～ヘランパゴ（立ち途中 ）⇒レヴァンタ～ベンリン・プラダ（座り中 ）
	3	60	ベンリン～ヘランパゴ（ ） 1発目カウンターヒット⇒レヴァンタ～ルピエルナ（座り中 ）⇒ビリバ～しゃがみ（ ）
クリスティ	1	60	バルセロス（ ）⇒ジラール～バイシャシュタール（ ）⇒クイックスプリングキック（座り中 ）⇒コンボジラール～アーウトシュタール（ ）
フェン	1	58(61)	穿弓腿（立ち途中 ）⇒掌把（ ）⇒掌把（ ）⇒右脚爪蹴破（ ）⇒鉄釵（ ）
	2	67[60]	前掃腿（横移動中 ）⇒掌把（ ）⇒入環療寸把2発止め（ ）⇒交牙落襲（ ） 2発目ディレイ
レイ	1	61	昇流脚（ ）⇒振り向き ⇒ 入れ ⇒前ダッシュ～立ち ⇒昇流連脚（ ）
	2	43	背身下掃打（背向け中 ）⇒しゃがみ振り向き～拋拳1発止め（立ち途中 ）⇒立ち ⇒前ダッシュ～立ち ⇒昇流連脚（ ）
	3	73	鶴翼飛翔脚（ ）カウンターヒット⇒跳鶴連撃1発止め（鶴の構え中 ）⇒ 入れ立ち ⇒前ダッシュ～立ち ⇒昇流連脚（ ）

コンボダメージは、1発目を70%、2発目以降を50%、初段のカウンターヒットは120%、クリーンヒットは150%としてとして計算しています。なお、小数点以下は切り捨てています。()内の数値は追い打ちを軽減しなかった場合のダメージ（軽減に成功するものに限る）、[]内は補正切りに失敗した際のダメージを表しています。

コンボ補足

アスカの③は近距離ヒット時限定。遠距離ヒット時は竜車蹴り鬼殺し（ ）にしよう。ジンの③は相手キャラが標準以上の体格であれば、最後の追い打ちを右中段前蹴りにできる。シャオユウの①、②ともに跳鶏跖を相手が軽減した場合、さらに虎尾脚で拾えるためダメージアップ。クリスティの①は体格の関係上エディでは決まらない限定デスコン。フェンの②は交牙落襲の2発目にディレイをかけ、相手がダウンした瞬間を狙うこと。



背身連盤打2発止め⇒跳鶏跖は難しいので、背身下掃脚（背向け中 ）で妥協もアリ。

起き攻め重視でコンボを変えろ



「変則コンボ」系

デスコンを決めると攻めが続かないキャラでは、あえて起き攻めが可能なコンボに切り替えるのも有効。

締めのスキが大きいコンボは、後転受け身で仕切り直される。そこで、締めをスキの小さな技に変えて受け身攻めを仕掛けよう。



若干のコンボダメージを犠牲にし、後転を含めたすべての受け身に対応できる状況を作り出す。それがダブルアップへの準備となるのだ。



ヨシミツのデスコンの基本は、突衝(…)締め。この突衝の部分を、飛空襲剣(…)に変えれば相手の後転受け身以外の行動すべてに対して確定でヒットするぞ。



ダブルアップというにはやや貧弱だが、回避されにくいのが利点。後転受け身をする相手には、前ダッシュからの突衝がヒットする。忍法陽炎・裏(…)なども当たる。



状況を重視して、浮かせ⇓⇨入れ立ち…×2⇓前ダッシュ～立ち…×3⇓疾風崩激(…)を入れよう。この後、横転受け身には中段の鼓打ち(…)や三宝龍2発止め(…)と下段の竜王霹靂掌(…)による二択を仕掛けられ、後転受け身には踏み込んでのあびせ蹴り(…)が確定。横転受け身を取られても間合いが離れ安全。



「リーチが短いが発生が早く減る」下段である竜王霹靂掌が生きるのは、やはり受け身攻め。疾風崩激締めからなら確実に重ねられる。ハイリスクハイリターン上等!!

鼓打ちカウンターヒット時に左横移動・旋桜鉄騎(…)を決めれば、相手は後転受け身不能(横転受け身になる)。受け身方向によっては側面も取れてしまう。



旋桜鉄騎をくらった相手が右横転受け身を取った場合、あらぬ方向を向くことになる。ここに技を重ねればガード不能!!



大きめに左横移動してからの…や、崩撃(…)が確定するぞ。左受け身を取られることも考え、…と竜王霹靂掌で二択にしよう。

キャラ		ダメージ	コンボ
カズヤ	1	69	最速風神拳(…)⇒最速風神拳(…)⇒前ダッシュ～立ち…×3⇒奈落旋風(…)
	2	69	ダブルアッパー(立ち途中…)⇒貫乱烈洸(…)⇒奈落旋風(…)
	3	60	胸尖脚(…)カウンターヒット⇒雷神拳中段脚(…)
リー	①	62	シルバーニー(…)⇒スピニングサマー(…)⇒前ダッシュ～ワンツーパンチ～ミストステップ(…)⇒シュレッダーキックコンボ2発止め(ミストステップ中…)
	②	56	…⇒デッドリースラッシュ(…)⇒ワンツーパンチ～ミストステップ(…)⇒ワンツーパンチ～ミストステップ(…)⇒シュレッダーキックコンボ2発止め(ミストステップ中…)
	③	72	ブレイジングキック(…)⇒左横移動～大ジャンプ…⇒トリプルファングキャンセル～ミストステップ(…)⇒ワンツーパンチ～ミストステップ(…)⇒ワンツーパンチ～ミストステップ(…)⇒シュレッダーキックコンボ2発止め(ミストステップ中…)
ポール	①	63	…⇒立ち…⇒⇨入れ…⇒前ダッシュ～立ち…⇒前ダッシュ～竜王霹靂掌(…)
	2	61	…⇒裏疾風(…)⇒前ダッシュ～立ち…⇒前ダッシュ～立ち…⇒前ダッシュ～竜王霹靂掌(…)
	3	70	鼓打ち(…)カウンターヒット⇒裏疾風(…)⇒前ダッシュ～竜王霹靂掌(…)
ロウ	1	70	ドラゴンアッパーカット(立ち途中…)⇒ドラゴンサマー(…)⇒前ダッシュ～ワンツーパンチ(…)⇒ドラゴンストライクコンボ(…)
	2	70	ダブルサマーソルトキック(…)⇒ドラゴンフィストコンビネーション3発止め(…)⇒ドラゴンストライクコンボ(…)
	3	69	サマーソルトフェイク(…)⇒⇨入れ…⇒ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2(…)⇒チャージドラゴンキャノン(チャージドラゴン2中…)
スティーブ	1	68	シーホークアッパー(ダッキング中に…)⇒クイックフック～フリッカー構え(…)⇒フリッカージャブ(フリッカー構え中…)⇒前ダッシュ～フェイントレフトフック～フリッカー構え(…【…】)⇒フリッカージャブ～ターンパンチ(フリッカー構え中…)
	2	68	スカイハイ(…)⇒フェイントレフトフック～フリッカー構え(…【…】)⇒フリッカージャブ(フリッカー構え中…)⇒ダックインレフトフック～フリッカー構え(…)⇒フリッカージャブ～ターンパンチ(フリッカー構え中…)
	3	69	クイックフック(…)カウンターヒット⇒ランカスターコンビネーション～フリッカー構え(…)⇒フリッカージャブ～ターンパンチ(フリッカー構え中…)
マードック	①	62	スイングアッパー(…)⇒立ち…⇒ワンツークラウチングスタイル(…)～クラウチングキャンセル(…)⇒ワンツークラウチングスタイル(…)～クラウチングキャンセル(…)⇒モビーディックダイブ(空中の相手に…)
	②	47	レイドキック(立ち途中…)⇒立ち…⇒アンガーラッシュ・クラウチング(…)～クラウチングキャンセル(…)⇒クエイクキック(相手がダウン中に…)
	③	69	バリスタナックル1発止め(…)⇒アンガーラッシュ・クラウチング2発止め(…)⇒アンガーラッシュ・クラウチング(…)～クラウチングキャンセル(…)⇒モビーディックダイブ(空中の相手に…)
キング	①	70	…⇒ローリングエルボーラッシュ 2発止め(…)⇒⇨入れ…⇒前ダッシュ～立ち…×2⇒ランニングジャガーボム(空中の相手に…)
	2	75	ボディスマッシュ(しゃがみ中…)⇒トゥーキック(…)⇒立ち…⇒前ダッシュ～立ち…×3⇒ランニングジャガーボム(空中の相手に…)
	3	70	スプリントフック(…)カウンターヒット⇒右横移動～トゥーキック(…)⇒…入れ立ち…⇒前ダッシュ～立ち…×3⇒ランニングジャガーボム(空中の相手に…)
ジュリア	1	64	驚天衝腿(…)⇒疾歩掌拳～転身歩(…)⇒立ち…⇒虎身肘(…)×2⇒疾歩連肘(…)
	2	66	天砲(…)⇒膝弾(…)⇒虎身肘(…)⇒疾歩掌拳～転身歩(…)⇒虎身肘(…)⇒疾歩連肘(…)
	3	75	大纒崩捶(…)⇒箭疾歩(…【…】)⇒紅闌妃崩肘1発止め(…)⇒虎身肘(…)⇒虎身肘(…)⇒疾歩連肘(…)
ガンリュウ	1	61	突き上げアッパー(立ち途中…)⇒左横移動～電車道(…)⇒…始動閻魔突っ張り4発止め(…)⇒ぶちかまし(…)
	2	76	突き上げアッパー(立ち途中…)カウンターヒット⇒押忍プレス～しゃがみ帰着(…)⇒横移動(…)～電車道(…)⇒…始動閻魔突っ張り4発止め(…) 1・2・4発目ヒット⇒ぶちかまし(…)
	3	61	サバ折りシザース(…)⇒電車道コンボ(…)⇒…始動閻魔突っ張り4発止め(…) 1・2・4発目ヒット⇒ぶちかまし(…)
	4	61(68)	塩まき(…)⇒後ろダッシュ～突き上げアッパー(…)→…始動閻魔突っ張り2発止め(…)⇒前ダッシュ～もろ手ハンマー(…)⇒もろ手ハンマー(…)
レイヴン	①	58	ボディスラッシュ(立ち途中…)⇒フライングコープス(…)⇒立ち…⇒左横移動～立ち…⇒フライングコープス(…)⇒スカルクラッシュ・フェイク(…)
	②	83	メタルブーツ(…)カウンターヒット⇒フライングコープス(…)⇒フライングコープス(…)⇒立ち…⇒フライングコープス(…)⇒スカルクラッシュ・フェイク(…)
	③	59	ディカステス1発止め(…)⇒ナックルアックス(背向け中…)⇒左横移動～立ち…⇒立ち…⇒フライングコープス(…)⇒スカルクラッシュ・フェイク(…)

コンボ補足

カズヤは①の代わりに風神拳⇒風神拳⇒前ダッシュ～貫乱烈洸⇒風神拳と決めれば73ダメージだが、非常に難しいため割愛した。

ポールの①、②、③はすべて竜王霹靂掌の最後をジャスト入力で出した際のダメージ。失敗時はダメージが4落ちる。なお、…からは裏疾風⇒前ダッシュ～立ち…⇒裏疾風⇒前ダッシュ～竜王霹靂掌といったつなぎも可能。

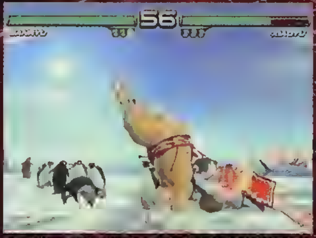
ロウの①、②は前ダッシュを引っ張ってドラゴンストライクコンボを出し、バウンドした瞬間を拾う。

スティーブの②は、2回目のフリッカージャブを若干遅らせて出すこと。

キングの②は体の大きい相手にのみトゥーキック⇒⇨入れ立ち…が入る。

ジュリアの②は、疾歩掌拳～転身歩後の虎身肘のタイミングがシビアなので要練習。

ガンリュウの④は、突き上げアッパーを高めに当てること。1回目の…を若干前ダッシュしてから出すことで2回目の…を後転で回避されなくなる。



…後、一瞬前ダッシュしてから…を決めることで、次の…を後転で回避されなくなるのだ。

ハメコラム。

さてダブルアップ特集、いかがだったでしょーか。ぶっちゃけ鉄拳関係のスラングって「ダブルアップ」をはじめ本来の意味とかなり違ってるけど気にすんな！

んで本題。ダブルアップ成功率を上げる方法は何か？　答えは簡単、悟られなきゃよし。対戦中、状況ごとの相手の起き上がり方のデータを取り、傾向を知り、そこにつけ込む。そう、単純に試合巧者たれってことです。相手の対応を惑わすためにも、いろんなコンボを使うのがポイントかも。



普段やらないことをやって相手をビビらせる。同じレールを走り過ぎた上級者にこそ有効な手。

悶絶!!





例えばヘイハチでは、ぱちき(…)ヒット後に横転受け身を取る相手に鬼瓦(…)が重なり、大惨事に。簡単なのがうれしい。

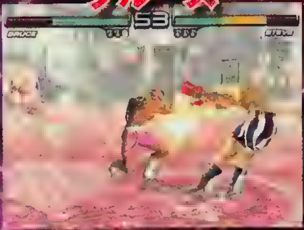
横転受け身目掛けてのガード不能技が当たれば、文字通りワンチャンスで試合終了。相手が返し技で対応することも考え、返し技返しを入れておくのがセオリーだ。

これぞワンチャンス「ガード不能」系



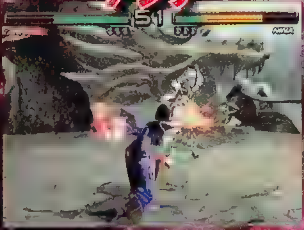
横転受け身に合わせてガード不能技を重ねる最強のダブルアップ。威力も高く簡単に一発逆転が可能!!

ブルース



空中コンボを1刻み～(…)で止めて最速で、もしくは1刻み～(…)から若干前ダッシュして(…)を出す。返し技返しは(…)。

アンナ



空中コンボを(…)で止め、ブラッディーシザース(…)へ。(…)で拾えるため、即死級の威力。返し技返しは(…)。

ワン



空中コンボを打突連拳(…)×2で止め、絶招通天砲(…)へ。追撃できるため、ほぼ即死の破壊力。返し技返しは(…)。

コンボ補足

ニーナの②は軸がズレ過ぎていた場合クリークアタック＆ディバインキャノン(…)で締めること。

アンナの③は、アガペイトアローで浮かせた後、若干待ってからアガペイトアローを出さないと空振りする。

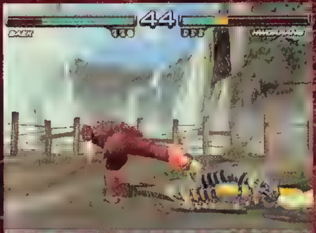
ブライアンの②は、フライングヒール(…or…)が近距離で当たった後にも可能。③はソーク・クラブの後、一瞬だけ前ダッシュしてストマックブローを出すこと。

クマ＆パンダの①は熊鬼神拳の後、後ろダッシュしてからビックベアアタックを出そう。

ワンの③は残月後の前ダッシュが完璧なら、虎蹲山～挑領が背面ヒット。正面向きからのコンボをたたき込める。

ペクの①、②はジャベリンの3発目にディレイをかけてダウン状態へのヒットを狙おう。

デビルジンの①は白鷺遊舞2発止めの前に前ダッシュが必要。②は体格が標準のキャラに対しては、馬頭螺旋2発止めの後、立ち(…)⇒前ダッシュ～鬼八門にできる。



ジャベリン3発目のディレイタイミングがよければ、空中コンボ補正が切れるため高威力。

キャラ		ダメージ	コンボ
ニーナ	①	64	リバースアイボリーカッター(…)⇒クリークアタックコンボ～キャンセル左横移動(…)⇒シェイクショット～スウェー(横移動中…)⇒ハンティングキックコンボ1発止め(…)⇒…入れ立ち…⇒双掌破(…)
	②	48	キリングブレード(…)⇒ライトローキック＆バックスピンチョップ(…)⇒クリークアタックコンボ2発止め(…)⇒双掌破(…)
アンナ	①	59	ステップインアッパー(…)⇒アガペイトアロー(…)⇒ライトローキック＆バックスピンチョップ(…)⇒ツイスティングラッシュ 3発止め(…)
	②	64	リフトショット(立ち途中…)⇒アッパーストレート1発止め(…)⇒クリークアタックコンボ2発止め(…)⇒ツイスティングラッシュ 3発止め(…)
	③	71	アガペイトアロー(…)カウンターヒット⇒アガペイトアロー(…)⇒クリークアタックコンボ2発止め(…)⇒ツイスティングラッシュ 3発止め(…)
ヨシミツ	①	60	ステップインアッパー(…)⇒忍法卍葛5発止め(…) 1･3･5発目ヒット⇒忍法卍葛4発止め1･2･4発目ヒット(…)⇒突衝(…)
	②	54	隼(…)⇒…入れ立ち…⇒忍法卍葛4発止め(…) 1･2･4発目ヒット⇒忍法卍葛1発止め(…)⇒突衝(…)
ブライアン	①	69	リフトアッパー(立ち途中…)⇒…入れ立ち…⇒ストッピング～ハイドクローラー～ニークラッシュ(…)⇒…入れ立ち…⇒マッハパンチ(…)
	②	72	チョッピングエルボー(…)カウンターヒット⇒ストマックニー(…)⇒ストマックブロー(…)⇒…入れ立ち…⇒前ダッシュ～立ち…⇒マッハパンチ(…)
	③	63	ジェットアッパー(…)⇒ソーク･クラブ(…)⇒ストマックブロー(…)⇒…入れ立ち…⇒前ダッシュ～立ち…⇒マッハパンチ(…)
	④	68	ニークラッシュ(立ち途中…)カウンターヒット⇒後ろダッシュ～スナイパーソバット(…)⇒ロー･ストマックコンビネーション(…)⇒…入れ立ち…⇒マッハパンチ(…)
ジャック5	①	50	アッパーラッシュ R1発止め(…)⇒…入れ立ち…×3⇒シザースメガトン(…)
	②	86	ピボットガン･ダブルリフトアップ(…) 1発目カウンターヒット⇒立ち…⇒…入れ立ち…×2⇒シザースメガトン(…)
	③	67	ロケットアッパー(…)⇒右横移動～大ジャンプ…⇒…入れ立ち…×2⇒シザースメガトン(…)
クマ＆パンダ	①	65	熊鬼神拳(…)⇒ビックベアアタック(…)⇒熊三宝龍2発止め(…)⇒熊鉄山靠(…)
	②	44	熊三宝龍1発止め(…)⇒…入れ立ち…⇒熊三宝龍(…)
	③	53(63)	熊ちゃぶ台返し(ハンティングスタイル中…)⇒振り向いて前ダッシュ～トリプルハンマー(…) 1･3発目ヒット
ロジャーJr.	①	49	ライジングトゥーキック(…)⇒…入れ立ち…⇒ダブルスピン･カスタネット1発止め(…)⇒ワンツープリマコンボ(…)
	②	75	アニマルラッシュ＆クルクルパンチ4発止め(…) 1発目カウンターヒット⇒前ダッシュ～…入れ立ち…⇒前ダッシュ～ダブルスピン･カスタネット1発止め(…)⇒ワンツープリマコンボ(…)
	③	56	テイルカッター(…)⇒フィンキック(…)⇒ダブルスピン･カスタネット1発止め(…)⇒…入れワンツープリマコンボ(…)
ワン	①	64	通天短砲(…)⇒打突連拳(…)⇒打突連拳(…)⇒前ダッシュ～鷹雙展翅(…)
	②	65	蒼天砲(…)⇒立ち…⇒前ダッシュ～打突連拳(…)⇒打突連拳(…)⇒崩拳(…)
	③	88	残月(…)⇒前ダッシュ～虎蹲山～挑領(…)⇒立ち…⇒前ダッシュ～打突連拳(…)⇒打突連拳(…)⇒崩拳(…)
ブルース	①	53	ティー･ソーク･ラン(…)⇒ブルニードル(…)⇒トリプルニーコンボ2発止め(…)⇒シャッターキック(…)
	②	70	ティー･ソーク･カウ(…)カウンターヒット⇒ブルニードル(…)⇒…入れ立ち…⇒トリプルニーコンボ(…)
	③	69	ニーランチャー(…)⇒大ジャンプ…⇒トリプルニーコンボ2発止め(…)⇒シャッターキック(…)
ペク	①	64[56]	…⇒立ち…⇒フラッシングハルバート～フラミンゴ(…)⇒…入れ…⇒ジャベリン(…)
	②	53	ヒールランス(…)⇒立ち…⇒…入れワンツーパンチ～フラミンゴムーブ(…)×2⇒スカルクラッシュ(…)
	③	79[72]	ウイングブレード(…)⇒ジャンプ…⇒フラッシングハルバート～フラミンゴ(…)⇒…入れ立ち…⇒ジャベリン(…)
デビルジン	①	82(81)	最速風神拳(…)⇒最速風神拳(…)⇒白鷺遊舞2発止め(…)⇒鬼八門～前ダッシュ(…)⇒奈落払い(…)
	②	74(73)	奈落払い(遅)(…)クリーンヒット⇒馬頭螺旋2発止め(…)⇒鬼八門～前ダッシュ(…)⇒奈落払い(…)
	③	71(70)	鬼鐘楼(…)カウンターヒット⇒左横移動～鬼八門1発止め(…)⇒前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(…)⇒鬼八門～前ダッシュ(…)⇒奈落払い(…)
ヘイハチ	①	76	最速風神拳(…)⇒最速風神拳(…)⇒…入れ…⇒奈落払い2発～雷神拳(…)⇒瓦割り(…)
	②	64	無双連拳(…)⇒…入れ立ち…⇒奈落払い3発～雷神拳(…)⇒瓦割り(…)
	③	70(76)	観音砕き(立ち途中…)カウンターヒット⇒奈落払い2発～雷神拳(…)⇒瓦割り～しゃがみ(…)⇒伏龍脚(しゃがみ状態で…)

何が起こっていたのか?

野試合でも、特に圧倒的な強さを見せたのがやはりKneeとqudans。qudansに至っては、その場に居た鉄拳王たちが全員降格させられるという無類の強さ。ここでは、対戦したプレイヤーたちのインプレッションとともに、その詳細を解説しよう。



最速風神拳の恐怖!
qudans (デビルジン)

三島使いの平均レベルが非常に高い韓国において、最強のデビルジン使いと称されるqudans。果たしてその実力とは!?

Text:タケヤマ

これぞ三島の最高峰!!

闘劇'06に合わせて来日した韓国プレイヤーの中で、日本勢に最も大きな衝撃を与えたのがqudansだろう。ステステを絡めた積極的な攻め・中距離戦のうまさ・投げ抜けやスカし時の反応の良さ……すべてが高次元でまとまっているそのプレイは、日本のトッププレイヤーと比べても頭一つ抜けていた。

特に目を引いたのは、最速風神拳(→☆↓↘●)の使い方。①ジャブ感覚で自在に連発するけん制技、②相手の暴れをつぶすフレーム攻め、③相手の攻めにカウンターを取る守りの風神拳、④スカしからの反撃、といったさまざまな使い方でダメージを取りにいっていたぞ。細かい技を使わずすべてを風神拳で解決するスタイルは、まるで『TAG』をやっているかのようだった。



ジャブなどの細かい技の空振りに対しても、風神拳を狙っていたぞ。

臨機応変なスカし反撃

デビルジンはスカしからの風神拳による反撃が強力なキャラクターだが、相手の状況によっては出す技を変えていく必要がある。

①中距離・相手しゃがみ
中段攻撃でリーチの長い胴抜き(→●)を決める。

②近距離・相手しゃがみ
発生の早い踵切り(●)が便利だが、狙いたいのは奈落払い(→☆↓↘●)。コンボが決まれば、風神拳並みのダメージを与えることができる。

③近距離・相手背向け
羅刹門・弐(●●)を全段ヒットさせる。

こういった状況判断がqudansは非常にしっかりしていた。また距離が遠くて反撃が間に合わないときには「何も技を出さない」という冷静な対応を取っていたのが非常に印象的だった。



離れて技を空振り、相手を誘ってカウンター狙いという戦法も通用しない?

qudansの連係を知る

連係① 最速風神拳(ガード)→その場から最速風神拳

qudansが多用していた連係。ほぼ割り込み不能なのだが、本来ならば相手に下がられてしまい攻め手に欠ける場面。ここでつい手を出してしまうのは、前へ前へと出てくるqudansの強いプレッシャーがあるからだ。

連係② 壁際ダウンの相手に鬼鐘楼(●)→空振り→絶無(→↓↘→●)

壁コンボでワンツーパンチ(●●)が間に合わない状況では、ダウン判定を狙って鬼鐘楼を当てていた。この鬼鐘楼が空振りしたときのフォローに絶無を使っていたぞ。



鬼鐘楼の硬直を利用して絶無のレバー部分のコマンドを入れておこう。



受け身に絶無を重ねる。壁が近いので、投げ後は紫雲二段蹴り(↓●)で追撃可能!

トッププレイヤー Impressions

関東を代表する理論派プレイヤー
ノブ(ヘイハチ)

初めてqudansの動画を見たとき「こいつはやばい」と思い、一度でいいから対戦したかった相手でした。ステステと後ろダッシュを絡めた間合い取りが非常にうまく、一人だけ『鉄拳TAG』やってるんじゃないかと思わせてくれる素晴らしい動きでした。テクニックだけすごいけど強さが伴ってない闘劇のチームメイトだった天帝様とはえらい違いでしたね(笑)。

qudansといえば奈落の多さが目立つんですが、ほとんどガードされてないんですよね。これは二択として奈落を打ってるんではなく、立会いで後ろダッシュしたくなる状況や技を出したくなるところで出しているからなんですよね。

キャラを自由自在に動かせるテクニックがあって初めて可能になる芸当ですね。週一鉄拳の現状ではなかなかきつかったです(苦笑)。

圧倒的防御力を誇る闘劇'06覇者
ショウ(デビルジン)

qudansのデビルジンは、以前からムービーなどで少し見てはいました。その時には「関東に似た感じのスタイル」という印象を受けました。だけど実際に対戦したら印象はガラっと変わりましたね。

コマンドテクニックは今までに見ただれよりも優れており、闘い方もデビルジンというキャラの強い面を押し出したスタイル。奈落はガードされても当たったときのリターンが見合っているから、どんどん使用して二択をかけていってました。何度ガードされても出していましたね。でも当たってる回数の方が多かったです。これも日ごろから二択をかけているから得意なんだと思いました。

暴れのつぶし方、プレッシャーのかけ方、スカし確定の精度、壁の使い方、防御力。どれを挙げても最強クラスでした。

『TAG』時代から君臨する関西のドン
メンストリュウ(ヘイハチ)

韓国最強デビルジンか何か知らんが、デビルジンなんかしゃがんどったらいけるんやろ? と思ったのがあかんかったな。ステステからノリノリで追い突きと奈落の二択を仕掛けておって……。自分がいつもモンテ※でやってる感じで攻められてきつかったわ。ホンマ韓国らしく辛いプレイのヤツやった。

このゲームは攻めのうまい奴が勝つと思っとったが、悔しいけどqudansがある意味証明した形になったな。下がり、待ちばっかりのしょーもない闘い方には未来は無いわ。

それはそうと、関東勢もqudansに何もできんとやられて情けないわ。普段から段位ばっかり気にして、がっつり対戦せんからや。最後にqudansと握手をしたんやけど、ステステのし過ぎで汗びっしょりやったわ(笑)。

※モンテ……大阪梅田のゲームセンター、「明大前モンテカルロ」の略称。関西で最もレベルが高いといわれている。

闘劇'06 FINAL終了後に



闘劇'06では優勝候補に挙げられながらも初戦敗退した韓国勢。前回覇者Ninを上回る強さを誇ると言われたブライアン使いKnee、そして最強デビルジンqudans。野試合に向かった彼らのその後を追う!

戦りつの挑発マシーン

Knee

（ブライアン）

だれもが認める世界最強ブライアン使いKnee。世界中の鉄拳プレイヤーを震撼させた挑発マシーンが日本に上陸した!!

Text：ユウ

恐怖の挑発ステップ

闘劇'06FINAL開催前からKneeの「挑発ステップ」に対する日本プレイヤーの関心は高く、同時に対策を練っていたプレイヤーも多かった。しかし、いざ対戦となると、その桁外れのプレッシャーの前に固まってしまい、挑発ペースを握られてしまっていた。

相手を崩す手段に乏しいブライアンだが、Kneeは挑発ステップを駆使することでその短所をカバーしていた。挑発(●)を見て固まるとジェットアッパー(⇨☆⇦●)で浮かされ、焦って手を出すとチョッピングエルボー(⇦●)やサザンクロスコンビネーション2発止め(●●)で逆にカウンターを取られるというシーンが多かった。防御力に定評がある「ショウ」や「けいおー」といったプレイヤーもそれで崩されてしまっていたぞ。



挑発ステップでガードが固い日本のプレイヤーをいとも簡単に崩していくKnee。

経験がなせる状況判断

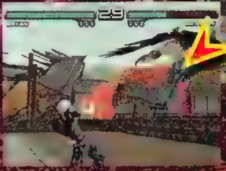
空中コンボにおける壁との距離把握はもちろん、挑発からトルネードミドルキック(●)で相手を壁やられ・強の状態にしたときの相手との角度もKneeは見逃さない。

相手から見て自キャラが左側にズレていたときに、右横移動～アナコンダバイツ(●●●)で相手を高い位置で壁やられ・中の状態にし、さらにそこからソーク・クラ(⇨●)などで追い打ちをしてダメージを与えていた。

相手との角度を一瞬にして判断し、確実にダメージアップを成功させる状況判断力は、まさに百戦錬磨といったところだろう。



トルネードミドルキック(●)で壁やられ・強を誘発。若干の角度のズレを見逃さず……



右横移動からのアナコンダバイツ(●●●)で壁コンボのダメージアップ!

Knee対策は「攻め」!?

三島の星「ミシマスター」や鉄拳神「垂れ」、天帝「ゼクス」といった日本のトッププレイヤーたちがKneeに勝ち越すことができない状況の中、関西の大将「メンストリュウ」はKnee相手にサブキャラのアンナで連勝を重ねていた。

リフトショット(立ち途中に●)とゴールドブレード(しゃがみ状態で●)といった典型的なしゃがみ状態からの二択はもちろん、アッパーストレート(⇧●●)とライトニングスクリュー(⇧●)といった細かい二択攻撃をことごとくヒットさせ、終始Kneeを圧倒していた。

本人いわく「守るからあかんのや。考えさせへんくらい攻めなアカンと思う」。Kneeの攻めのスタイルに対してあえて攻めることが一つの対策なのは間違い無い。



野生の二択で連勝を重ねた「メンストリュウ」。攻めスタイルの強さを証明した。

闘劇'06ベスト4、関西を代表する強豪

たいぞー（フェン）

韓国勢はみんな攻めのプレッシャーがあった。受け身を取ると『TAG』のクナイ駆け感覚で挑発⇒ジェットアッパーくらったりするし。挑発ステップで近付いてくるのに、ステージ中央じゃ入環獄寸把(⇨●●●●)打っても全然カウンター取れなくてマジ恐ろしい。

でもこっちが壁背負わされたときの挑発は撲面掌(⇦●)なんかでカウンター取れたから、ガード不能としての挑発と手を出させるための挑発とかの使い分けがあるんだろーね、きっと。

あとは挑発ステップからの投げがキツく、初見ではボタンも押せなかった(笑)。壁も極まってて、ダメージ0で切り抜けるのは無理。

防御面では、韓国勢は安い下段は全然しゃがまないから出しやすかった。体力設定多いからかね。投げはよく抜けてきたな。あとは後転受け身～横歩き～しゃがみっていう行動が強力だったのでパクりました♪

ブライアンを知り尽くす男

ハメコ。（リリ）

リリでブライアンを相手にするのは意外と楽。ストマックニー(⇨●)をはじめとする近距離での連係に対して、姿勢の低いエーデルワイス(⇩●)が有効に機能するから。あと、スキの小さい技をガードした後にとりあえず立ち●を出すKneeの癖を読んで、アンガルド(立ち途中に●)～左横移動で立ち●を避けて⇩●を入れるってな具合で近距離戦はアドバンテージを取っていけた。

逆に中距離戦はかなり苦しいものに。メインのけん制にパラードステップ(⇩⇧⇨)～立ち途中●を使っているんだけど、この空振りを見逃さずにジェットアッパー(⇨⇦●)を決めてくるんですよこの人。

何よりも熱かったのは、Kneeは『TAG』時代のオレのプレイを見てブライアンを使い始めたってことかな(笑)。

『鉄拳4』時代からの強豪

sdz（ブライアン）

Kneeが操るブライアンを実際に見たとき、「すげぇ」という感想をあっさり突き抜け、「何これ?」としか考えられなくなっていました。

挑発ステップにより未知のプレッシャーを相手に与え、日本のブラ使いが諦めていた挑発ジェッパをいとも簡単に決める。その後の壁攻めはキツイを通り越してもはやハメにしか見えません。ブラの可能性を極限まで追求したそのスタイルは、同じブラ使いとして尊敬の念を抱かずにはいられませんね。本物のブラ使いを初めて見た気がしました。

そんな本物に自分が見せられたものといえば、ブラが持っているセコさくらいでしょう。Kneeのブラを見て、ブラを使おうと思った人が増えたのも納得できますね。俺の雑草ブラと違ってKneeブラには華があるもんなぁ(笑)。



NengMyunSungin

（ロジャーJr.）

さまざまなポイントで圧倒的やり込みを感じさせた韓国産カンガルー。使いこなせば動物だって化ける!?

Text：ハメコ。

らしくない？ 丁寧な立ち回り

ロジャーJr.の代名詞といえばテイルカッター（…）を前面に押し出した強引な二択だが、NengMyunSunginの主戦法は細かく丁寧なもの。

特殊ステップからのローキック（…）とスプリングスタンプ（…）による二択、反撃を受けにくいダイナミックスマッシュ（…）の先端当て、フィンキック（…）主体の接近戦などで少しずつダメージを重ね、相手が焦って手を出したところに抜群の精度を誇るスカし確定エアーズロック2発止め（…）をたたき込む、というのが勝ちパターンとしてよく見られた光景だった。

確認、難テクもお手のもの!!

チャージスタンプ（…）やアニマルラッシュ&クルクルパンチ4発止め（…）のカウンターヒット確認や、エアーズロック2発止めから入れ込み…前ダッシュ～…の精度が非常に高かったのが印象的。特に、軸などの関係で失敗しやすい空中コンボを確実に決めていたのは驚きだ。

また、壁やられ・中誘発後のダウン状態目掛け、遠い間合いではローリング・トーピド（…）やアニマルアッパーカット（…）近い間合いではアニマルヘッドバット（…）をこれまた非常に高い精度で決めていたぞ。



壁との距離が離れた状態で空中コンボを決めた後、壁やられ後のダウン状態に



アニマルアッパーカット!! 距離の確認、タイミングなどすべてがやり込みの結果だろう。



壁際では、フライング・ヒップアタック（…）で攻めを継続させていることもあった。



Nin

（スティーブ）

2回転ターンで日本に韓国旋風を巻き起こした闘劇'05覇者。さらなる進化をとげたそのスタイルに迫る！

ダッキングのプレッシャー

独自の攻め手で異彩を放っていたNinのスティーブ。特に目を引いたのが、ダッキング（… or …）の使い方だ。

ダッキングを…でキャンセルしてしゃがみ状態になり、さらに… or …×nでダッキングを繰り返していたぞ。

主にイーグルクロウコンビネーション1（…）から移行し、出し切りとダッキングの派生技、イーグルクロウ（立ち途中…）を織り交ぜて攻めていた。これらはすべて立ちガードで対処できるが、警戒して固まっているといつの間にか壁際ということも。手を出すか否かの二択を常に仕掛けているといえる。

豊富な連係でダブルアップ

今回の特集風にいうと、Ninはすべての行動が「ダブルアップ」狙い。正確な状況判断に加え、豊富な「K.O.までのパターン」を持っている点が一線を画している。

壁が無い場合のコンボは、起き攻めを重視した構成。シーホークアッパー（ダッキング中に…）⇓シーイーグルフック（ダッキング中に…）⇓フェイントレフトフックコンビネーション～フリッカー構え（…）⇓ガゼルパンチ（ダッキング中…）⇓ガゼルパンチを入れていた。ここで相手が受け身を取ると、前ダッシュからのジャンプイングピストンピング（…）がちょうど重なる。後転する相手は、ダックインレフトフック（…）で拾っていたぞ。

壁がある場合は、フリッカー構え中… or …を入れ起き攻めまでを含めて一気に相手の体力を奪い去っていく展開がよく見受けられた。



相手のスキの大きな技をダッキングで避けてから狙うのは



シーホークアッパー。きっちり最大のダメージを与えられる選択技を取ってくる。

トッププレイヤー Impressions

K.O.の山を築いた闘劇覇者 ジロー（スティーブ）

Ninさんの強さは選択肢の多さと意外性にあった。日本のスティーブであんな立ち回りしてる人はまず居ない。常にこっちの予測を超えた選択肢を取ってきて、トリッキーな動きをしてるように見えるけど、下段やしゃがみ…の打ち方がとてもしたたか。随所に垣間見える一瞬の汚さがかなり絶妙でした。

ムービーでは不思議なスティーブだなーって思って見てましたが、実際にショウとかと闘ってるのを見てよけいに不思議さが増してしまいました。

彼のスタイルは絶対マネできないと思います。

闘劇'06ベスト4!! KEN（ジュリア）

Ninの一番すごいところは、状況確認のうまさかな。確定反撃の正確さも判断力のたまものだけど、例えばシーホークアッパーをぶっぱなすにしても、その場面で打ってきた理由をよく考えてみると、ちょうど運んで壁コンボで試合が終わる距離だったりね。

韓国はジュリア使いが少ないらしいけど、対戦すると、とてもそうは感じなかった。同じ連係を二度くらうことはほぼ無いし、その上で自分も痛い選択肢をすぐに考えて実行してたから、スティーブとの一体感がすごく伝わってきた。毎週新宿に来てくれないかな（笑）。

鉄拳愛なら闘劇'06優勝!? ミスター（ファラン）

日本にはロジャーJr.をメインにしているプレイヤーが少ないんですが、彼はしっかりと使い込んでました。ダメージを与えられるところを見逃してくれないので、気が付けばこっちは瀕死ということが多々あり、ロジャーJr.の攻撃力の高さを実感しましたね。

できている人の少ないチャージスタンプのカウンターヒット確認や、スカし確認からのエアーズロック2発止め、空中コンボ～壁やられ・中からのアニマルアッパーカットなどの精度が特に高かった。

地味に投げ抜けがうまかったのも印象的でした。

レアキャラ職人!? 浅野（シャオユウ）

覚えている限りでは、テイルカッターとライジングトゥーキック、ダイナミックスマッシュが主力の二択だった。エアーズロック1発止めから振り向き下段蹴りとシュリンプキックの二択なんかもやってましたね。

積極的にカウンターを狙ってくるときは、アニマルラッシュアニマルスイープが多かったような。

壁がある場合、無い場合とも高難度かつ高威力のコンボを決めてきていて、特に壁コンボは状況判断、精度ともに高水準でした。

ロジャーJr.の技の判定やフレーム、ダメージ数値をきっちり把握した上で、それをプレイに反映できているのが分かりましたね。

U.S.A. TK5 DR Report

6月3日、サンフランシスコ近郊でアメリカ最大規模の『鉄拳5 DR』大会が開かれた。日本からは「ユウ」、「ショウ」、「ミシマスター」の3名が参加。アメリカの鉄拳事情をのぞいてみよう!!

text ユウ

アメリカのキャラ情勢

日本とアメリカの違いといえば、やはり目に付くのは三島(デビルジン、ヘイハチ、カズヤ)使いの数。百人近く居た大会参加者の中に三島使いは数えるほどしかいなかった。

アメリカでもデビルジン、ヘイハチ、カズヤの強さはトップ3のキャラクターとして認識されているようだが、多く見られたのはポール、エディ、ブライアンなど。ゲームセンターにパッドコントローラーを持ち込んでプレイするアメリカのスタイルから考えると、コマンドテクニックが必要な三島が少ないのも頷ける。

日本とは認識が違うキャラクターも居た。例えば、日本で強いとされているフェンやアンナは、アメリカでは平均的な強さのキャラクターとされているらしい。アメリカでは三島に加えマードックやブライアンが強いと認識されているようだ。


ベスト8に使い手が3名も残ったポール。スカし確定の早さが印象的だった。

大会の流れ

個人戦のルールは「2セット先取した人が勝ち進み」というEVOLUTIONと同じ形式。敗者復活戦もあるので、いわゆる「事故負け」が少なく、実力が反映されやすいアメリカならではのスタイルだ。東海岸などからも参加者が集まり、百人前後のプレイヤーがエントリーした。

大会結果はというと、超反応と鉄壁の守備力を併せ持つ日本プレイヤーの「ショウ」が初戦から1セットも取られること無く決勝戦へ進出。4セット先取の決勝戦でも4タテで相手を下し完全優勝を収めていた。ベスト8には、「Bronson」(ガンリュウ)や「Jinkid」(デビルジン)といったアメリカを代表するトッププレイヤーたちも入賞していたぞ。日本勢は翌日に行なわれた3on3形式の団体戦でも優勝という結果を残した。


大会中の様子。日本のプレイヤーの試合は特に盛り上がっていたぞ。

アメリカの鉄拳スタイル

アメリカの格闘ゲームはほとんどが筐体同士でプレイするスタイルで、鉄拳もその例外ではない。レバーに関しては、鉄拳の場合は日本と同じく先が丸いタイプだが、レバーは若干長い。筐体自体もかなり大きいので、高めの椅子に座ってプレイする形になる。アメリカのプレイヤーの多くがパッドコントローラーを持ち込んでプレイしていたぞ。

また、キャラのカスタマイズやリングネームの設定などは対戦時のキャラクター選択画面で行なう[illegible]と同じ設定だった。


アメリカ版のコントロールパネル。隣同士の対戦はかなりの緊張感だ。


パッドに布を被せて摩擦を減らしているプレイヤーも居たぞ。

ミシマスター通信 第3回

今年は東西戦、日韓戦、日米戦と熱いイベントが続いています。お祭り大好きなので、これからも大会にはガンガン参加していきますよ～☆

フィジカルの[illegible]

筆者を含め三島ジャンキーは、中～遠距離に居るとき風神ステップでウリウリ動いていないとどうにも気が済まないある種の病気を持っている。そして大会ではこれが悪い方向に働くことが多い。前方移動は風神ステップで代用しているためレバーが悪いと間合いの調節がヘタになる。

そこで「ショウ」、「メンストリュウ」など闘劇で活躍した三島使いを思い出してほしい。彼らは無駄な動きをせず、技のスカりに風神拳を決めるべく前後移動で間合い調節をしている。レバーに左右されにくい前後移動こそが大会向けの三島スタイルといえるのかもしれない。見た目ばかり気にして、肝心なときに風神拳を決められない、ということが無いようにしよう。

決定力不足は大問題

ダブルアッパーや追い突きはガード時12フレーム不利であるが、実は低リスクなのだということに気付いてほしい。野試合でダブルアッパーを1発止めしている人を見るたびに非常に残念に思う。リスクを恐れず、「当たれば半分だぜ!」と言わんばかりに元気よく出し切ってもらいたい。

また、上段攻撃をしゃがむのが鉄拳のだいご味なので、とにかくしゃがんでみよう。特に上級者は相手の動きを止めるときにワンツーパンチよりもジャブを置くことが多い。このジャブを狙い打てる攻撃力が無いと世界には通用しない。

[illegible]

筆者の得意とする風神拳には7種の奥義があるのだが、今回はその一つを伝授しよう。

やり方は至って簡単。ダウン中(地上判定)の相手に奈落払い1発止めなど当て、相手が後転受け身をしたときにダッシュ風神で突っ込むだけ。これがなぜ有効かというと、①後転から立ち途中攻撃で暴れると意外とつぶされにくい。②奈落払いは左横移動に弱いので、横移動待ちが有効。というのを上級者は知っているためだ。立ち途中攻撃に負けず、かつ横移動すら間に合わないタイミングで風神をねじ込んでいけば、うまい人ほどヒットしやすいのだ。


高速ステステはたしかにカッコイイが、対戦に負けてしまっては意味が無い!

シャフかくると思ったら一瞬だけしゃがんで立ち途中技を入れ込んでみよう。




1発止め? ダメだよ出し切りしゃなきゃ。当たれば半分なんだから。


ダウン攻撃の後に後転して逃げる相手にはこのダッシュ風神拳を狙ってみよう

今月のミシマスター☆


最近は「マッハ崩拳」というリンクネームでポールを使って悪さをしているゾ。

覇王を攻略し勝率アップを目指せ!!

北斗の拳™



北斗の拳

メーカー	セガ
操作方法	8方向レバー＋5ボタン
発売日	2005年12月上旬（稼働中）
使用基板	ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

闘劇が終わり、ひとまずの区切りを迎えた感のある『北斗の拳』。現時点でのダイヤグラムをまとめてみたので、覇王・トキ対策と併せて参考にしてほしい。

Text：ケンちゃん

【『北斗の拳』対戦ダイヤグラム】

動乱の世紀末を制したのは？ 闘士たちの力関係に結論が!?

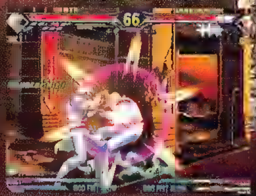
関東&関西の強豪プレイヤーに意見を聞き、そのデータを参考にダイヤグラムをたたき出してみた。世紀末のパワーバランスを、その目で確かめよう。

一強は揺るがず！ Sクラス

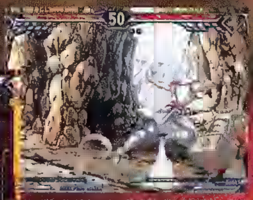
ダイヤグラムの数値から分かる通り、「トキ一強」状態は揺らぐことが無かった。とはいえ、対抗馬であるレイとの差は、少しずつ縮まっている。

強さの根幹は、各種北斗無想流舞による固めと揺さぶり。究極奥義以外に有効な無敵技が無いサウザー、ジャギには圧倒的に有利で、画面端に追い詰めれば一気に倒せる。また、切り返しに使える技を多数持っているので、ダウンしても相手に安易な攻めを許さないプレッシャーがある。

ただし、気絶耐久値が低めなので、各キャラへの対策が不十分だと案外もろい部分も。



気絶耐久値の低さは、豊富なリバーサル技でカバー。相手は攻め込むことさえ難しい。



キャンセル北斗無想流舞を使った固めはバリエーションが豊富で、簡単には対処されない。

自キャラ＼相手キャラ	トキ	レイ	ラオウ	ケンシロウ	ユダ	シン	サウザー	マミヤ	ハート様	ジャギ	合計	平均との差
トキ	\	6	6	7	6	6	8	7	7	8	61	+16
レイ	4	\	6	5	4	7	8	8	5	8	55	+10
ラオウ	4	4	\	5	6	6	5	6	7	6	49	+4
ケンシロウ	3	5	5	\	4	5	5	5	7	6	45	0
ユダ	4	6	4	6	\	5	4	4	4	7	44	−1
シン	4	3	4	5	5	\	5	6	6	5	43	−2
サウザー	2	2	5	5	6	5	\	6	6	6	43	−2
マミヤ	3	2	4	5	6	4	4	\	6	6	40	−5
ハート様	3	5	3	3	6	4	4	4	\	7	39	−6
ジャギ	2	2	4	4	3	5	4	4	3	\	31	−14

※ダイヤグラム制作協力：回転王、キース、紅の豚、5様（幻雪）、G.X.太郎、D.K.鉄、なっくす、ハチ、番長、ヒサン、ヘキサメチレン、ゆらりっくす、ヨシダ、わねせざ（五十音順、敬称略）



覇王に追い付けるか？ Aクラス

Aクラスの筆頭はレイ。数値上では同クラスの2キャラを大きく上回り、実質的にはSとAの間といえる。ジャンプキャンセルと空中ダッシュ攻撃による固めが強力で、有効な無敵必殺技が無いサウザーやジャギは、それだけで抑え込める。現在も連続技が進化し続けており、爆発力はトキをもしのぐため、今後の伸びが期待されるキャラだ。

ラオウは、ずば抜けて高い気絶耐久値を盾としたしゃがみ弱Ⓟやジャンプ弱Ⓟによる暴れで、「座高が高く相手の空中ダッシュ攻撃を見切りにくい」という弱点を克服しつつある。大幅に不利と思われていたレイ戦も、無想転生の活用や永久連続技の発覚により、十分闘えるようになった。

最大の武器は、殺を使った連続技。連続技中に中段やヘヴィーストライクでのガード崩しに切り替える戦法が見切られにくく、これでダメージ補正を切りつつ再度連続技を決めれば、ワンチャンスで一気にK.O.を狙えるのだ。

ケンシロウはどのキャラともある程度は闘える。連続技の威力や星を奪う能力に優れているので、流れに乗ればあっという間に相手を倒せる。

ただし、ジャンプ攻撃が弱いという弱点があり、特にジャンプ弱Ⓚでめくりにくいトキには接近手段が乏しく苦戦する。また、遠距離立ち強Ⓚ・上段Ⓚ、北斗有情猛翔破、無想転生などによる切り返し能力が高く、相手の攻めを受けて立つ闘い方を得意とする半面、相手の攻めへの対処を失敗するともろい部分もある。



連続技のダメージが驚異的に大きいレイ。切り返し能力も優れたバランスファイターだ。



ラオウは自身の弱点を理解し、それを割り切ってからが強い。拳王のプライドは保たれたか。

Aクラスとはほぼ互角！ Bクラス

ユダはサウザー、マミヤ、ハート様に不利なおかげでダイヤグラム上ではBクラスに位置しているが、Aクラスのレイ、ケンシロウに有利な上、トキとも意外に闘いやすい。

バニシングストライクを軸にした立ち回りと、部下やダム決壊にヘヴィーストライクを絡めたガード不能連係が強力で、ユダとの対戦経験が少ないプレイヤーは、何が何だか分からないまま負けてしまうことも。また、スタンプ・ザ・UDや俺を利用したのか～!!での割り込みが強いので、防御面も意外に安定している。

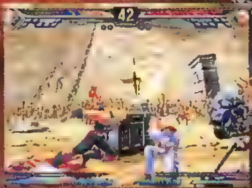
シンはレイ以外とは一通り闘えるが、立ち回りは南斗獄屠拳、ガード崩しはコマンド投げの南斗虐指葬がメインとなるため、失敗時のリスクが大きく、安定して勝利をつかむのは難しい。加えて連続技の威力、星を奪う能力共にそれほど高くないため、相手と読み合いをする回数が多くなってしまうのが弱点。いかにリスクを排除しながら闘うかがキモとなるキャラだろう。

サウザーは上位キャラのレイ、トキが非常に厳しいため、順位・評価共に下がってしまったキャラ。オーラゲージが無い状態で出せる無敵技が無く、ガードゲージの存在と防御力の低さが相まって、一度捕まると一瞬でK.O.されてしまうこともしばしば。

レイ、トキ以外には、南斗爆星波を盾に接近する攻めで、基本的には有利に立ち回れる。一度バニシングストライク絡みの連続技に持ち込めば、ガード不能起き攻めで一気にK.O.を狙えるのも強みだ。



連係の爆発力が非常に高いユダ。一度でもバニシングストライクが当たれば勝機が見える。



南斗爆星波を軸とした攻めは十分強力だが、通用しにくいトキ、レイはキツい闘いになる。

トキ以外には…… Cクラス

マミヤは当初、ぶっちぎり最下位と思われていたが、プレイヤーの熱心な研究で少しずつ評価を上げてきた。立ち回りが非常に強く、攻撃力こそ低いものの星を奪う能力が高い上、星三つから一撃必殺奥義を決める連続技を持っている。弱点はやはり防御力の低さ、これに尽きるだろう。

ハート様はダイヤグラムの数値こそ下位だが、相手にミスを許さないプレッシャーがある。闘劇決勝大会でも、多くの強豪プレイヤーがハート様の相手に辛酸をなめている。

ダイヤグラム上で最下位となったのはジャギ。とはいえ、実戦ではトキ、レイ以外にはそれほど弱くはなく、ジャンプ弱Ⓟによる対空と低空北斗千手殺を使ったガード崩しは優秀。気軽に出せる無敵必殺技が一つでもあれば、ランクは大きく変動しただろう。



どこからでもどうぞのプレッシャーは大きい。相手のワンミスでかなりの体力を奪える。



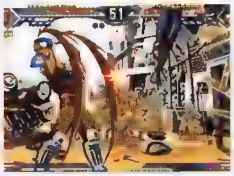
連続技で簡単に半分以上の体力を奪われてしまうマミヤ。繊細な立ち回りが要求される。

好カードピックアップ



ケンシロウ VS ラオウ

ケンシロウの遠距離立ち強Ⓚがしゃがみ状態のラオウに当たるので、ケンシロウ側はこれを中心にけん制することで、地上戦を有利に展開できる。ラオウ側は防御に回ることが多い中、ケンシロウがガード崩しに使う低空空中ダッシュ弱Ⓚに対し、昇りジャンプ弱Ⓟの暴れで割り込むのがポイント。これを成功させれば一気に逆転を狙える。

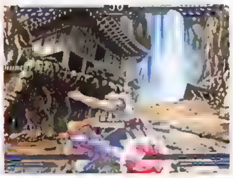


ラオウ側はしゃがみ強Ⓚからグレイヴシュートをつなぎやすく、連続技を決める機会が多い。



トキ VS シン

シンは姿勢の低いしゃがみ弱Ⓚや南斗旋脚葬など、トキの地上技に相性がいい技を持つ。シン側はこれを盾に、トキのジャンプに南斗獄屠拳を当てるのが狙いとなる。逆にトキ側は南斗獄屠拳を誘うように動き、ガードしたり空振りさせたら反撃を決めたい。どちらも起き攻めが強力なので、一度のダウンから一気に決まる可能性がある。



トキの主力であるしゃがみ強Ⓚが通用しにくい組み合わせ。シン側はこの利点を生かして立ち回っていこう。



レイ VS ハート様

レイのウリである低空空中ダッシュを使った固めが通用しにくく、飛燕流舞はアースクラッシュで反撃されやすいため、こう着状態が多くなるこの組み合わせ。レイ側は結局、リターン重視で低空空中ダッシュによるガード崩しを狙うことになる。これをハート様側がガードできるか、どこからでもどうぞで切り返せるかが、闘いのポイントだ。



ハート様はレイに永久連続技を決めやすいという強みもある。リターンが取れるので、割り切って守りに入れる。



【対トキ攻略秘伝之書】

この男倒さずして明日は無い！ 覇王に打ち勝つ知略を会得せよ!!

全国のゲーセンを支配している世紀末覇王・トキ。このキャラを倒さない限り、常勝への道は遠いのが現実だ。ここでは対トキ戦について、さまざまな視点から考察していこう。

基礎攻略其之壱 中遠距離戦

遠距離戦では、北斗無想流舞(前方)に注意しつつ立ち回るのが基本。気を抜くと強北斗無想流舞(前方)の裏回りでガード方向を揺さぶられるので、常に意識しておきたい。トキ側はガードを崩すためにまず接近するのが基本的な狙いなので、闘勁呼法→北斗無想流舞(前方)の連係にも注意。闘勁呼法をガードすると攻め込まれてしまうので、必ずハイジャンプで逃げること。飛び道具を跳ね返す技を持つキャラは闘勁呼法に合わせ北斗無想流舞(前方)にカウンターヒットを狙うといい。

中間距離では、北斗無想流舞(前方)での裏回りに加え、けん制のしゃがみ強Ⓚに対策を立てていく。ケンシロウのしゃがみ強Ⓚ、シンのしゃがみ弱Ⓚといった姿勢の低い技があれば、それを中心に立ち回ろう。また、トキのしゃがみ強Ⓚを避けるように垂直ジャンプするのも効果的。空振りさせれば、そのままジャンプ攻撃から攻めに転じられるぞ。ただし、ジャンプのタイミングがかみ合わないとしゃがみ強Ⓚで落とされて連続技をくらうので、過信は禁物だ。



闘勁呼法をガードすると、北斗無想流舞から固められてしまう。

闘勁呼法を読んだら、ブースト空中ダッシュ攻撃をさし込んで連続技

中遠距離戦でのポイント

- 北斗無想流舞(前方)は常に注意
- 闘勁呼法→北斗無想流舞の連係はハイジャンプで逃げる
- しゃがみ強Ⓚに負ける技は安易に使わない

基礎攻略其之弐 近距離戦

近距離戦では、トキの攻めをどうさばくかがカギとなる。トキの主な連係は、【しゃがみ弱Ⓟ(→しゃがみ強Ⓟ)→しゃがみ強Ⓚ】→北斗無想流舞(前方)の繰り返し。この連係に対しては、画面中央だったらしゃがみ強Ⓚをガード後にバックステップするのがオススメ。一方、画面端だと無敵技以外の行動はつぶされるため、トキの動きを見ながら耐えるしか無い。無敵必殺技を持つキャラは、しゃがみ強Ⓚガード後にそれで割り込みを狙おう。トキがガード崩しやこちらの無敵必殺技を意識し、連係に変化を付けてくるようなら、それに応じた対処を行なう。

空中ダッシュや投げを読んだら、発生の早い技による暴れから連続技を決める。暴れのリスクは大きいが、流れを取り戻すためと割り切ろう。空中に移動するタイプの北斗無想流舞(前方)に対しては、ハイジャンプで逃げて間合いを離すといい。空中から北斗無想流舞(垂直)で降下して投げを狙うと読んだら、垂直ジャンプで回避しつつ、投げ失敗(近距離立ちⒸ)のスキに連続技を決めてやろう。



最初にトキが居た方向へ入力。自動的に逆方向へ技が出てくれる。

画面中央のしゃがみ強Ⓚ→北斗無想流舞(前方)に割り込むときは……

近距離戦でのポイント

- キャンセル北斗無想流舞対策をしっかりと
- 常に低空空中ダッシュ強Ⓚを意識
- 投げを読んだらジャンプで回避
- 頭上からの北斗無想流舞(空中)には下段攻撃を置く

基礎攻略其之参 起き攻め

●起き攻めを仕掛ける場合

トキにオーラゲージがある場合は、秘孔・刹活孔を警戒し、ギリギリ届かない間合いで様子を見よう。この間合いなら、北斗砕覇拳も空振りさせられるぞ。秘孔・刹活孔を空振りさせたら、[特]＋攻撃ボタン押しっぱなしで反撃を決めよう。秘孔・刹活孔には遅めの空中ダッシュ攻撃やめくりジャンプ攻撃も有効だが、北斗砕覇拳には負けやすいので注意。

トキのオーラゲージが無い場合は、北斗破流撃、北斗酔舞撃を警戒。スキが小さめなので、空振りを確認した場合は素早く反撃を試みること。また、リターンを重視するなら、思い切って中段と下段の二択を仕掛けるのも効果的だ。

●起き攻めを受ける場合

基本的にはしゃがみガードでトキ側の様子を見つつ、空中ダッシュ攻撃を見たら立ちガードに切り替えよう。起き攻めに投げを組み込んでくる相手には、発生の早い技での暴れやジャンプも併せて使っていくこと。また、リバーサルに使える技があるキャラはそれも活用し、トキ側の攻めにリスクを負わせたい。



安易に攻めると秘孔・刹活孔がカウンターヒット。被害は甚大だ。

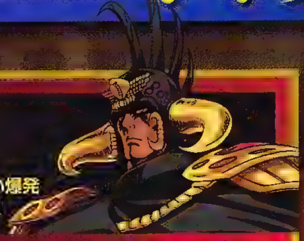
刹活孔を空振りさせたら、[特]と攻撃ボタン押しっぱなしで最速反撃

起き攻めでのポイント

- トキのオーラゲージを常に確認
- リバーサル技をくらわない攻めを使う
- 各種リバーサル技の空振りにしっかり反撃
- 北斗無想流舞による裏回りに注意

これで覇王を倒せ!! キャラ別VSトキ攻略

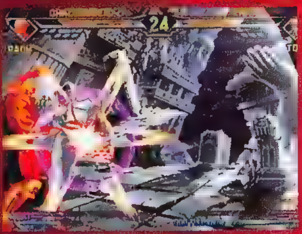
ラオウ



防御手段が乏しく、固められると厳しい。高い爆発力を生かし、割り切った暴れから一気に倒せ！

バックステップが特殊なので、しゃがみ強Ⓚ→北斗無想流舞（前方）→しゃがみ弱Ⓟ……の連係が返しにくい。北斗呑龍呼法のストックがあるとき以外は、無理せずガードを固めて相手の動きを確認しよう。

トキが低空空中ダッシュ攻撃で揺さぶってくる場合は、昇りジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ】→空中釵で割り込み、投げを狙ってくるようなら、発生の早いしゃがみ弱Ⓟで割り込んでいく。どちらも成功後は連続技を決めてしっかりリターンを取り、さらに二択を仕掛けてどん欲にK.O.を狙おう。



北斗呑龍呼法のストックがある場合は、強化版北斗天将奮撃で連係に割り込める。高い防御力と気絶耐久値にものをいわせよう！

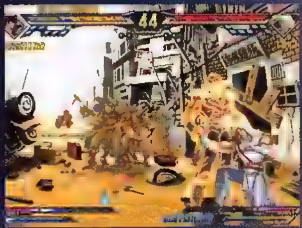
ケンシロウ



低姿勢のしゃがみ強Ⓚを活用して立ち回りを制し、連続技からの起き攻めで一気に気絶を狙え！

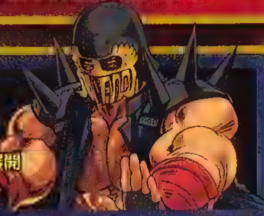
中間距離では、トキのしゃがみ強Ⓚをつぶせるしゃがみ強Ⓚを活用。低空空中ダッシュ攻撃に弱いため、ある程度は遠距離立ち強Ⓚも出すこと。遠距離立ち強Ⓚが空振りしたときは、➡＋弱Ⓚでフォローしよう。

一度連続技を決めてダウンを奪った後は、強気に起き攻めを仕掛けよう。成功して連続技が決まれば、ほぼ確実に気絶させられる。逆にダウンさせられたときは、安易に強北斗有情猛翔破を出さないように。しゃがみ弱Ⓟを重ねられると、リバーサルで出してもガードされてしまう。



トキは暴れに適した下段技が無いため、無想転生（➡）を仕込みつつ投げを狙うのが有効。ローリスクで投げを狙うことができるのだ。

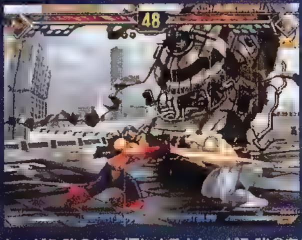
ジャギ



地上戦で押されて攻め込まれると、絶望的な展開に……。割り切ったしゃがみ強Ⓟで一発を狙え！

オーラゲージが無いと、しゃがみ強Ⓚ→北斗無想流舞（前方）→しゃがみ弱Ⓟ……の連係が返せない上、しゃがみガードしていると石像が壊れて無防備になってしまう。固めは基本的に立ちガードすること。

遠距離ではガソリンをまき、画面中央を維持して闘う。相手が空中から接近してくるようなら、昇りジャンプ弱Ⓟをばらまいておこう。中間距離でしゃがみ強Ⓚを多用するトキには、しゃがみ強Ⓟを置いておくといい。カウンターヒット時はバニシングストライクがつながり、見返りが大きい。



しゃがみ強Ⓟは空振りするとしゃがみ強Ⓚを差し込まれやすいが……、使わないと簡単に押し込まれるので、割り切るしかない。

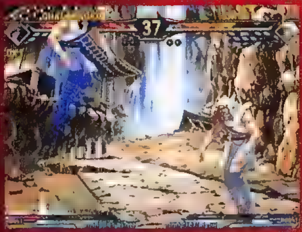
トキ



同キャラ戦だけに、先手を取れるかが重要。慎重に立ち回りつつも、思い切り良く割り込みを狙おう。

下段攻撃が乏しく北斗無想流舞（前方）を止めにくいので、ジャンプを中心に立ち回ることになる。また、防御手段が豊富なトキに、北斗無想流舞（前方）による連係を続けるのは非常に危険。連係を中断するなどして相手の割り込みの的を外し、常に北斗破流掌への反撃を意識しておこう。逆に固められているときは、北斗破流掌や秘孔・刹活孔での割り込みを狙いたい。

なお、トキはガード時の判定が小さく、しゃがみ弱Ⓟ×2が当たりにくい。連係は【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】にすること。



いかに「相手に触らせず、自分が触るか」がポイント。ヘタに地上で様子を見て、北斗無想流舞（前方）で簡単に触られないよう注意。

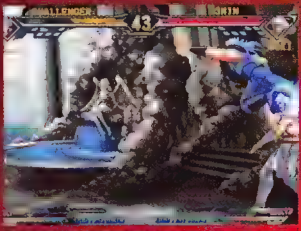
レイ



得意の空中戦と豊富な割り込み技でトキの攻めをいなし、チャンスにはどとうの攻めで勝負をかけろ！

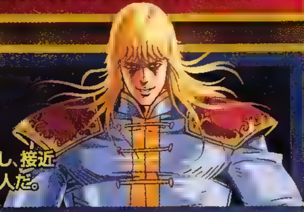
トキのしゃがみ強Ⓚをつぶせる地上技が少ないため、ジャンプ弱Ⓟ＆弱Ⓚ、南斗狂鶴翔舞をばらまきつつ、空中戦を挑むのが基本。トキに捕まえられても、しゃがみ強Ⓚ→弱北斗無想流舞（前方）の連係は、北斗破流掌でキャンセルされない限り強南斗撃星嚇舞での割り込みが確定。安易な固め連係はすべてつぶしてしまおう。

ジャンプ攻撃をトキに当てるなどして攻めるチャンスが訪れたら、ジャンプキャンセルとブーストを利用した固めから、中下段の二択を仕掛けてガードを崩そう。



近距離立ち強Ⓚ→低空空中ダッシュ弱Ⓚは、最速なら連続ガードに。北斗破流掌で割り込まれないため、安全に攻め続けられる。

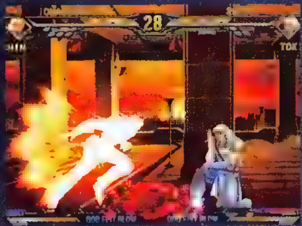
シン



しゃがみ弱Ⓚと南斗獄屠拳で立ち回りを制し、接近したらめくりで崩す。対トキ有力キャラの一人だ。

中間距離では、トキのしゃがみ強Ⓚを一方的につぶせるしゃがみ弱Ⓚをばらまいていく。これは低空空中ダッシュ強Ⓚにつぶされてしまうので、見返りの大きい南斗獄屠拳もある程度は併用していこう。

ダウンを奪った後は、低空空中ダッシュ弱Ⓚによるめくりが有効。秘孔・殺活孔を出されても、一方的につぶせるのだ。ヒット時はしゃがみ弱Ⓚにつないで連続技へ。ガードされた場合は、南斗虐指葬と【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】→バニシングストライクの二択に切り替えよう。



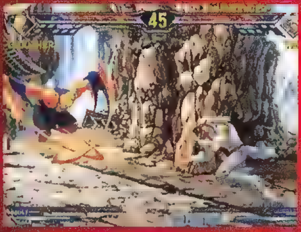
中間距離～遠距離では南斗旋脚葬→ブーストで比較的安全に接近できる。低空空中ダッシュ弱Ⓚや投げを絡めてガードを崩そう。

サウザー

オーラゲージの無い状態で捕まるとほぼ終了。南斗爆星波で接近を阻み、二択で勝負をかけよう。

オーラゲージが無い状態で画面端に追い込まれると、固めに対する切り返し手段が無い上にガードゲージをケズられるため、そのラウンドは敗色濃厚となる。立ち回りは昇り南斗爆星波をばらまき、北斗無想流舞(前方)での接近を防止しよう。ヒット時はカウンターヒットとなり星を奪える上、さらに連続技を決められる。

ダウンを奪った後は、北斗流弧陣で跳ね返される南斗爆星波の重ねは使わず、直接しゃがみ弱Ⓚと昇り南斗爆星波で中下段の二択を迫っていこう。



立ち回りは昇り南斗爆星波をばらまくのが基本。北斗無想流舞(前方)を止められる上、その後はしゃがみ弱Ⓚなどから連続技が決まる。

ユダ

トキの猛攻をしのぎ、自分のペースに持ち込むのが重要。コマクの知略で保険をかけて立ち回ろう。

トキの連続技を邪魔できることが多いコマクの知略を置いた状態で、バニシングストライクをばらまいてプレッシャーをかけるのが基本。トキのしゃがみ強Ⓚにはしゃがみ強Ⓟや俺を利用したのか～!!が相性が良く、遠距離戦では闘勁呼法に伝衝烈波(相殺)→ブーストから反撃を決められるため、他キャラに比べると闘いやすい。

ただし、トキの起き上がりに一度思いしらせてあげようを重ねるのは厳禁。リバーサルで北斗破流掌を出されると、続く攻めを簡単に回避されてしまうのだ。



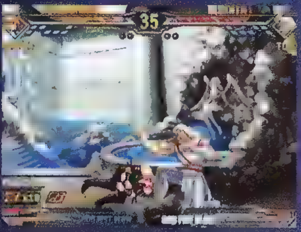
起き上がりに出しても対策されやすいスタンプ・ザ・UDだが、立ち回りではつぶされにくい。近距離でもつれたらぶっ放していこう。

マミヤ

防御力の低さ故、常にK.O.の危険性が伴う。立ち回りでは対抗できるので、捕まらないように闘うべし。

遠距離立ち強Ⓚや各種ボウガンは北斗無想流舞(前方)で回避されてしまうので、遠距離戦では控えたい。けん制には、北斗無想流舞(前方)を防止できるメットボムを中心に使おう。また、遠距離からの強北斗無想流舞(前方)は、確認してからしゃがみ強Ⓟで迎撃可能。星を奪える上、ブーストゲージがあれば壁を利用した連続技に持ち込めるため意識しておきたい。

なお、トキの投げをくらうと、連続技で一気にK.O.される可能性がある。攻め込まれた際は、暴れの比率を多めにすること。



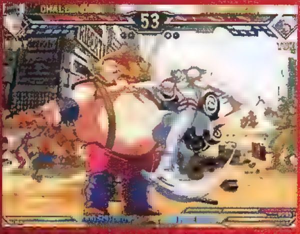
北斗無想流舞(前方)を使った固め連係は、前転で脱出できる。ただし、トキ側に読まれると投げで反撃される可能性があるので注意。

ハート様

立ち回りは厳しいが、トキの攻めにもリスクが伴う。ガードを固め、ワンチャンスで大ダメージを与えろ!

どこからでもどうぞでプレッシャーをかければ、トキ側は近距離まで近付けない=下段攻撃を仕掛けられない。これを生かし、立ち状態で相手の動きに対応していくのが基本となる。トキのしゃがみ強Ⓚ→闘勁呼法は対処が難しいので、ひたすらガードで耐える。余裕があったらしゃがみ強Ⓚをバックステップで避け、立ち弱Ⓟや弱アースクラッシュを狙おう。

トキのしゃがみ強Ⓚ先端の間合いより近付かれたら、思い切って立ち弱Ⓟで暴れよう。ある程度、トキの動きを抑制できる。



しゃがみ強Ⓚ以外の技には、積極的にどこからでもどうぞ。ただし、ジャンプ攻撃に最速で合わせると、北斗翔輪脚をくらいやすいので注意。

キャラバランスが変わる!?
3本先取制を検証

2本先取制の「闘劇'06」が終わった影響か、最近流行している3本先取制。一撃必殺奥義のシステムに大きく影響するため、対戦バランスがかなり変化する。有利になるキャラはだれだ!?

3本先取制で一撃必殺奥義を2回決めるのは容易ではなく、ダメージでのK.O.勝ちが2回必要になることがある。そのため、ケンシロウやラオウ、レイといった攻撃力の高いキャラが有利となり、逆に攻撃力が低く一撃必殺奥義に依存しているキャラは評価が落ちる。

この対戦形式を制すカギは、一撃必殺奥義を使うポイント。例えば、相手の星を大量に奪いつつ、1本目を先取した場合。このような状況では、チャンスがあれば積極的に一撃必殺奥義を使って2本目を取り、自分の星の減少を防いだ方が効率的。星を温存できれば、次のラウンドを一撃必殺奥義であっさり負けることは無いため、相手の星を奪うチャンスはある。もつれて終盤ラウンドで一撃必殺奥義の狙い合いになった際、こちらが有利になるのだ。



一撃必殺奥義を2回決めるように調整するのが理想か。自キャラの攻撃力や試合展開に応じて狙いを変えよう。

3本先取制でのポイント

- 連続技の強力なキャラがより力を発揮できる
- ラウンドを捨てる覚悟で相手の星を奪うことも必要
- 最終ラウンド以外でも積極的に一撃必殺奥義を使う

3本先取制で伸びるキャラ

レイ
星を奪う能力は低いが、最高クラスの攻撃力を持つため、3本先取制に向いている。ダメージによるK.O.で2本取れば、ちょうど相手の星が無くなるだろう。

ラオウ
攻撃力が高くK.O.でラウンドを取りやすい、3本先取制向きのキャラ。さらに防御力が高いため、体力勝負になりやすい3本先取制では安定度が増す。

3本先取制で落ちるキャラ

トキ
3本先取制では若干ダウン。星を奪いやすいがそれを生かし切れないことと、投げ以外の攻撃力が低いため、ダメージでラウンドを取りにくいのが理由だ。

ユダ
星を奪う能力が高い割に攻撃力が高くないため、3本先取制では若干闘いにくい。バニシングストライクの後は、ダメージ重視の連続技を選択しよう。



今回の紹介店舗

旧店舗から移転し、6月1日に新規オープンしたゲーマーズ・ビジョンが今回の取材店舗。格ゲー道場と呼ばれるだけあって対戦格闘ゲームが豊富で、有名プレイヤーが集まることでも注目されている。

SGGC
SUPER GREAT GAME CENTER

西横浜の名門道場

ゲーマーが通いたくなる名店を探すコーナー「SGGC」。今回の取材先ゲーマーズ・ビジョンは相鉄線西横浜駅から徒歩3分。車で来店する場合は、コインパーキングを探そう。何と、お店で2時間以上遊ぶことで、コインパーキングの料金をゲーマーズ・ビジョンが支払ってくれるのだ！



16台の対戦格闘が並ぶフロア。

格闘ゲーマーの理想を追求

店舗は1Fがプライズや大型筐体、2Fがビデオゲームのエリアとなっている。ビデオゲームは大半が対戦格闘ゲームの対戦台、そしてイベント主体のスタイルはまさに格ゲー道場という雰囲気だ。店の方向性を格ゲーに特化した狙いを、オーナーの今井店長はこう語る。

「対戦格闘ゲームをやり込んでいる人たちの活躍の場を提供してあげたいんですよね。コミュニケーションツールとしての対戦ゲームの素晴らしさと、ゲームをやり続けることにどれだけ意味があるのかを伝えていけるゲームセンターにしたいですね」

ゲーマーの理想とするゲームセンターを追求しているからこそ、店内は向上心溢れるプレイヤーでにぎわうのだ。

有名プレイヤーが来店し過ぎ！





取材日はちょうど『ストⅢランキングバトル』の開催日。ゲーマーズ・ビジョンといえば『ストⅢ』というほど人気は高く、36名の猛者が参加した。ウメハラ、ときど、ヌキ、こくじんなどビッグネームが多過ぎ！　ノリの良いプレイヤーたちのガチバトルはすべてが名勝負だ！



猛者たちを仕切る今井店長。「対戦で伸び悩んでいる人は気軽に話しかけてください」と、格ゲー道場の総師範らしいコメントをいただいた。

インターネットをフル活用

ゲーマーズ・ビジョンのサイトではイベント開催告知や関連コンテンツが配信されている。そのコンテンツを見て感動した海外のプレイヤーが、ゲーマーズ・ビジョンに来店したこともあるそうだ。海外のゲーマーも注目させるサイト内容が、ゲーセンの新たな可能性を開いたといえる。



すっきりとしたサイトデザイン。コンテンツは見てのお楽しみだ。

新規プレイヤーにも優しい

有名プレイヤーの常連が数多く来るお店だが、その一方で初めて遊びに来たお客さんへのフォローも忘れない。

何回も対戦にチャレンジする向上心のある人には、店長をはじめとするスタッフがタイミングを見計らって話しかけていくそうだ。こうした努力でプレイヤーの輪が広がり、ゲーマーズ・ビジョンのコミュニティが形成されたのだ。



トーナメント表などイベント結果は店内に掲示される。



実況を張り切るせなか氏は話しかけやすさNo.1スタッフ。

店舗情報

■店名
Gamer's VISION（ゲーマーズ・ビジョン）

■住所
神奈川県横浜市西区久保町6-27

■TEL
045-260-5785

■URL
http://www.gvision.jp/
http://gvision.exblog.jp/

■最寄り駅
相鉄線・西横浜駅



“総師範”店長と門下生たち

道場の総師範という異名を持ち、KSKという現役プレイヤーでもある今井店長。そして、ときど、マゴ、せなか、なっちゃん、ジマ、こくじんといったゲームを理解しているプレイヤーがスタッフとして店を支える。現役プレイヤーだからこそイベント運営スキルも抜群に高い。



今井店長は闘劇の審判長としても活躍。

SGGC 番外地

今井店長は、東京・板橋区にあるゲームニュートンの店長・松田氏を師匠と仰いでいるそうだ。ゲーセンを開くことになったきっかけも松田氏の影響があったからだとか。お店とプレイヤーのつながりだけでなく、ゲームセンター同士の横のつながりもコミュニティの形成に一役買っているのだ。お二人は180ページからの座談会にも参加しているぞ。

格ゲーは世界の共通語! 世界の最新事情を、各国プレイヤーが現地リポート!!

ワールドリポート

from U.S.A.

ジョン・チョイ
John Choi

アメリカ合衆国西海岸を代表するプレイヤー。東西に分かれている米国のプレイヤー情勢にあって、両陣営の事情をよく知る人物でもある。小誌のリポート執筆に当たっては、同様に事情通であるプレイヤー Seth Killian 氏の協力を得ている。

「闘劇」後に抱いた決意が「EVO」で花開く!

今年の「Evolution 2006」(以下、「EVO」)における賞金額(総額900万円以上)は、世界中のプレイヤーを奮い立たせた。年一度の闘劇が終わり、世界中のプレイヤーが見ている次のビッグトーナメントは「EVO」だ。闘劇出場者ジャスティン・ウォンは、全米のプレイヤーが多額の賞金に興奮している、と報告している。

今年の「闘劇」の結果は、多くのアメリカのプレイヤーにとって驚きだった。ジャスティン・ウォンは、日本のプレイヤーが参戦する「EVO」で勝つためには、より厳しい練習が必要だと認識している。今年の闘劇で、彼は日本のプレイヤーの『ストⅢ3rd』のプレイスタイルに驚いたという。彼はそのスロウで退屈ながらも効果的なスタイルで知られる。しかし、ジャスティンは日本のプレイヤーのアグレッシブなスタイルの前に敗れ去った。多くの大ダメージコンボがさまざまなキャラで発見されているのがその一因だろう。

そのため、日本のプレイヤーはディフェンシブなスタイルでなく、あえてリスクを冒してでも大ダメージを狙っているようだった、とジャスティンは語っている。

ジャスティンはこのスタイルが効果的なのを見て、今年の「EVO」では自分も同じように戦うと誓う。また、新しい策とテクニックがあると言っている。相手プレイヤーがアメリカ人か日本人かに関係無く、今年のEVOを制するためにそれを披露してくれるだろう。ジャスティンは言う。「彼らが現れる勇気があるなら、再びラオウとこくじんを破るつもりだ。そして、今度こそヌキにも勝つ!」。「EVO」では『マヴカプ2』と『SFⅢ3rd』で優勝、『カプエス』でトップ3、『ハイパーストⅡ』でベスト8入りを目標にしている。

また、リッキー・オーティスは闘劇に出場して、自分のスタイルを変える必要があると感じた。彼はヌキの戦術を取り入れようと決めている。彼は果たして今回、成功を収めることができるだろうか?

今年の「EVO」は大いに注目されるだろう。多くのトッププレイヤーたちの間では、叙事詩的な戦いが繰り広げられているのだ。



秘策を用意して待ち構えるジャスティン。「EVO」では今までと違ったスタイルを見せてくれそうだ。

from FRANCE

ジョー・ヒガシ
Joe Higashi

フランスのプレイヤー団体である"ESF"に所属する、GGXXのトッププレイヤー。チップをこよなく愛する。会話・記述共に日本語が堪能で、このリポート記事も日本語で執筆している。「闘劇'06」では多くの日本のプレイヤーと交流を深められたそうだ。

「闘劇'06」がもたらしたたくさんの想い出!

今年の「闘劇'06」で、ヨーロッパチームはまた1回戦を突破できませんでした。しかし、全員が後悔無く帰国しました。想い出がたくさんできたからです。

『SFⅢ3rd』では、フランスで2番目に強い選手Mymozaが引退したためフランスチームに加わらなかったし、イギリスチームのYusukeが私情のために直前でキャンセルしたために二人チームになってしまいました。『GGXX SLASH』においては、去年のメンバーのCuongsterが、大学の試験を受けるためにチームを組めませんでした。

そしてフランスでは、『GGXX SLASH』の稼働が4月だったため、もともと大きかったフランスと日本とのレベル差を、わずか1カ月で縮めるのはやはり無理があったのかもしれません。実際1回戦で当たった相手は新キャラ、そしてその選手はあの恐ろしいDieちゃん。対戦するのはきつかったです。来年はもっと頑張ろうと思います。

もう一つの思い出は、闘劇後のビートライブパーティーでした。闘劇事務局の方々が、毎年たくさんの日本選手たちと海外選手を集めて、打ち上げパーティーをしてくれています。そのおかげで私たちは日本の選手と交流を持てるようになり、お酒を飲みながら対戦する機会もあって、絆を強めることができました。

そして残りの滞在期間は、日本選手がいろいろなところに案内してくれてとても面白かったです。(特にパチさん、Basさん、カレンさん、そして小川さん)。フランスのGGXXチームは、パチさんのおかげでアークシステムワークスまで行けたんです。石渡氏や森氏と出会えるなんて、まさに夢のようでした。話したいことが多過ぎて緊張してしまい、慌てて話してしまったので、私の言葉を理解してもらえたか少し心残りです。

そしてみんなが来てくれた送別会では、ゲームの友達と一緒に私の留学生の友達や能劇の友達も呼んで、居酒屋で三つの違う世界の人たちを織り交ぜた交流を図りました。これが非常に盛り上がり、忘れられない夜になりました。



「いろいろな人にお世話になったので、この場を借りてお礼を言いたい」とのこと。来年も待ってます!

from
Republic of KOREA

ラネイ
Lanei

ブラッドとウルフを使う韓国のVFプレイヤー。我流ながら日本語をマスターし、スラングすら使いこなす。SHINZ兄弟、大須晶や華火霊ら、仲のいい日韓バチャっ子が結成したチームバボチング(韓国語で「馬鹿友達」の意)のメンバーである。

韓国でのキャラ人気の傾向とは?

昔に比べると、韓国のゲーセンはすごく減っています。音楽ゲーム以後にビッグヒット作が無かったのも原因の一つらしいですが、『スタークラフト』をはじめとしたネットゲーがすごくはやったのが一番多大きかったと思われます。

でも、ゲーセンが完全に無くなったわけではありません。アーケードゲームのプレイヤーたちは、盛り上がっている店に一緒に集まって遊んでいる、というのが最近の傾向です。

今、韓国で一番はやってるアーケードゲームは『鉄拳5DR』です。皆さんもご存知だと思いますが、鉄拳シリーズは韓国で一番人気のある対戦格闘ゲームなんです。ほかには2D作品をプレイする人もいて、VFシリーズも少ない人数ですがまだプレイされていますね。今回の闘劇に韓国の代表も出場したのは、こちらでも話題になっていました。

韓国では、主人公キャラの人気が高いです。大体主人公っていうと強キャラで、見た目もかっこいいことが多いからなんでしょうかね。鉄拳では三島家のキャラたちが強くて人気があります。また、ファランの場合は韓国国籍を持っていてかっこいいキャラ、っていうのがアピールしたと思います。

VFの場合はアキラの人気が絶対的です。対戦相手の3割以上はアキラだと思っていいほど。これは主人公というのと、かっこよさ、魅せるキャラだというのが受け入れられたためだと思います。どちらかというと、「善の味方」よりは、かっこよくて強いキャラの人気があるんじゃないかなと思います。

韓国にはゲーム専門のケーブルTV局が3局もあり、ゲームのプロリーグが放映されています。でもゲーセンはつぶれていく一方なので、ほとんどはネットゲー関連の番組が放送されています。

日本みたいなゲーセンの環境ができたら、ゲーム番組とうまく合わせればアーケードゲームのプロ化も決して夢ではないと思いますね。特に今夏稼働する『VF5』のVF.TVとかと連携できたら、すごい効果を期待できるんじゃないかなと思いますが……現実はまだ遠いようで、すごく残念です。


韓国で放映された『VF4EVO』日韓戦のスタジオ風景。アーケードもうまくTV番組と連動できるはずだ。

World Report Of Fighting Games 格ゲー

from
JAPAN

極限堂
Kyokugendou

KOFシリーズで、常に全国トップレベルに君臨するプレイヤー。闘劇には全大会の本戦に出場を果たす。先日、キャベツら日本のトッププレイヤーの一員として中国へ招かれ、上海のKOF大会に参加。そこでの上海滞在体験を元に、リポートしてくれた。

極限堂の上海リポート!

中国は上海に行ってきました! 食べ物がハオチー(おいしい、の意味)で幸せでした。しかし食べるだけではなく、しっかりゲーセンの様子も調べてきましたよ。

上海といえば、中国の中でかなり発展した都市ですが、ゲーセンの数はかなり少なめ。現地の人に話を聞くと、上海には5件ぐらいあるということ。日本と比べると圧倒的な差でびっくりです。

今回は上海で一番有名な正陽遊戯房というお店に行ってきました。面積はかなり大きくて、人形を取れるプライズマシーンやレースゲームが所狭しと並べられており、男女問わずに大人気。もちろんビデオゲームも、対戦格闘ゲーム中心にたくさん置かれていました。

ビデオゲームではKOFシリーズが大人気で、最新作の『XI』から『97』まで、幅広く設置されてました。中でも人気なのが『97』で、対戦台が20台近くもある様は圧巻の一言でした。

もちろん自分もさっそく対戦にチャレンジ! 闘劇種目だった『XI』と、『98』をプレイしてみました。まず最初に思ったのが、どのプレイヤーもしっかりとした動きをするということ。日本のプレイヤーに比べて画面を見ている人が多いです(笑)。強さ的に『XI』は日本、『98』では中国が上、といった感じでした。

対戦事情では日本と大きく違う点があって、なんと連コインがOKでした。お金でメダルを購入してプレイするのですが、手持ちのメダルが無くなるまで連続で対戦することも可能でした。1プレイあたり日本円でおよそ15円と安いため、自分も負けたときは光の速さで連コインしました(笑)。

闘劇の『NEOWAVE』で中国代表だった選手を含めて、多くのプレイヤーと対戦や話をして、中国のプレイヤーは本当にKOFシリーズが好きなんだなと思いました。国は違えど思いが一緒だったことがとてもうれしかったです。

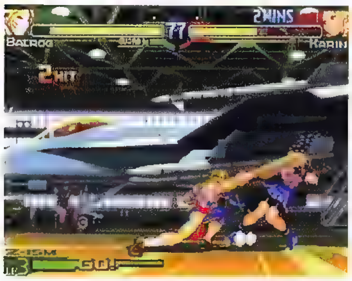
営業時間は日本のように制限されていないので、基本的に24時間営業とのこと。週末は夜中でも対戦が盛り上がっていました。中国に行く機会があったら、ぜひ足を運んでみてください。


正陽遊戯房の前にたたずむ極限堂。上海でも対戦格闘、特にKOFシリーズの人気は非常に高いという。

隠し要素を一挙に公開！

CON
コン
スポ
SPO

家庭用の対戦格闘ゲームを紹介するコンシューマースポット、略してコンスポ。今回はカプコンの『ストリートファイターZERO』シリーズを1本にまとめた、欲張りなタイトルを紹介。隠し要素も満載です。



Text:D44

ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション

■メーカー	カプコン
■ジャンル	2D対戦格闘
■発売日	2006年5月25日（発売中）
■対応機種	プレイステーション2
■価格	5040円（税込み）

発売から約一カ月が経過した『ストZERO FG』。ここではすべての隠し要素を一挙に公開するぞ。隠しキャラクターから隠しタイトルまで、数が非常に多い。さらに家庭用限定のオリジナルモードもいくつか存在するのだ。未体験のモードがあったら、これを見て今すぐチャレンジしてみよう！

隠し要素選択方法一覧

ストリートファイターZERO2

隠し項目	選択方法
チャイナ服春麗使用方法	キャラ選択時、春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを3秒以上押し続ける
真・豪鬼使用方法	キャラ選択時、豪鬼にカーソルを合わせ、スタートボタンを3秒以上押し続ける
殺意の波動に目覚めたリュウ使用方法	キャラ選択時、リュウにカーソルを合わせてスタートボタンを一回押す。←↓→↑と入力後スタートボタンを押しながらキャラを決定する
EXダルシム使用方法	キャラ選択時、ダルシムにカーソルを合わせてスタートボタンを一回押す。←↓→↑と入力後スタートボタンを押しながらキャラを決定する
EXザンギエフ使用方法	キャラ選択時、ダルシムにカーソルを合わせてスタートボタンを一回押す。↓←←←←↑↑→→→→↓と入力後スタートボタンを押しながらキャラを決定する
ラストボスモード	□、○、R1ボタンを押しながらアーケードモードを選択する
ドラマティックサバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらドラマティックバトルモードを選択する
隠しルートセレクト	R1orR2を押しながらサバイバルモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する

ストリートファイターZERO3

隠し項目	選択方法
バイソン使用方法	キャラ選択時、かりんにカーソルを合わせて1秒待つ。次にランダムにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定する
ユーリ使用方法	キャラ選択時、かりんにカーソルを合わせて1秒待つ。次にランダムにカーソルを合わせて、↑or↓を入力しながら決定する
ユーニ使用方法	キャラ選択時、かりんにカーソルを合わせて1秒待つ。次にランダムにカーソルを合わせて、←or→を入力しながら決定する
クラシカルモード	強P+強Kを押しながらゲームをスタートさせる
本気モード	中P+中Kを押しながらゲームをスタートさせる
サイキョーモード	弱P+弱Kを押しながらゲームをスタートさせる
シャドルーイズム	弱K+中K+強Kを押しながらゲームをスタートさせる
隠しルートセレクト	R1orR2を押しながらサバイバルモードを選択する
ドラマティックサバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらドラマティックバトルモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する

隠しゲームタイトル	出現条件	選択方法
ストリートファイターα2	ストリートファイターゼロ2のアーケードモードを、どのキャラでもいいのでクリアする	MAIN MEMU画面でSELECTボタンを押しながらストリートファイターゼロ2を選択する
ストリートファイターゼロ2アレンジ	ストリートファイターゼロ2αのアーケードモードをどのキャラでもいいのでクリアする	MAIN MEMU画面でSELECTボタンを押しながらストリートファイターゼロ2αを選択する
ストリートファイターゼロ3アレンジ	ストリートファイターゼロ3のアーケードモードを、どのキャラでもいいのでクリアする	MAIN MEMU画面でSELECTボタンを押しながらストリートファイターゼロ3を選択する

ストリートファイターZERO

隠し項目	選択方法
ダン使用方法	アーケードモードのキャラ選択時、スタートボタンを押しっぱなしにして、カーソルを「?」に合わせ次のコマンドを1秒以内に入力。弱P弱K中K強K強P中P or 強P強K中K弱K弱P中P or 弱K弱P中P強P強K中K or 強K強P中P弱P弱K中K
ベガ使用方法	アーケードモードのキャラ選択時、スタートボタンを押しながら、カーソルを「?」に合わせ次のコマンドを入力↓↓←←↓←←（2P側は↓↓→→↓→→）弱P+強P
豪鬼使用方法	アーケードモードのキャラ選択時、スタートボタンを押しながら、カーソルを「?」に合わせ次のコマンドを入力↓↓↓←←←（2P側は↓↓↓→→→）弱P+強P
ゴウキモード	キャラ選択終了と同時に、スタートボタン+中P+中Kを押しっぱなしにする
リュウ＆ケン＆ベガモード	1P側と2P側の両方のスタートボタンを押しながらキャラ選択画面に入り、次のコマンドを入力する。1P側はスタートボタンを押したままリュウにカーソルを合わせて↑↑（スタートボタンを離して）↑↑弱P。2P側はスタートボタンを押したままケンにカーソルを合わせて↑↑（スタートボタンを離して）↑↑強P
ラストボスモード	□+○+R1ボタンを押しながらアーケードモードを選択する
ドラマティックサバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらドラマティックバトルモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する

ストリートファイターゼロ2 ラストボスモード

アーケードモードで、最後に対戦相手として登場するキャラクターのみと闘うモード。その対戦相手に勝てば、エンディングがスタートするぞ。

本作にはキャラクターごとに独自のエンディングストーリーが用意されている。「このキャラクターのエンディングを見たいけど、最後まで行けるかどうか不安」なんて人にお勧めだ。





いきなり最終戦に突入!

上の写真のように、スタートするといきなり最終のキャラと対戦になる。ちなみに、さくらの最終戦の相手はリュウ(写真下)。このモードは1ラウンドで勝負が着くので、一瞬たりとも気が抜けないぞ!

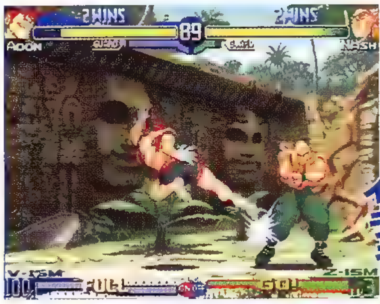
ストリートファイターゼロ3 アレンジランダム対戦モード

文字通り、ランダムに対戦するモード。キャラだけでなくイズムまですべてランダムに決定される。

このモードを選択すると、いきなり対戦シーンなる。プレイヤーはラウンドがスタートするまでの短い間に、自分のキャラとイズムをチェックしなければいけない。

全タイトル共通のモードではあるが、キャラ、イズム共に数が豊富な『ゼロ3』でプレイするとより楽しめるだろう。





特殊イズム、隠しキャラクターを含んだすべてが対象となる対戦モード。君は出てきたキャラを的確に操作する事ができるか?

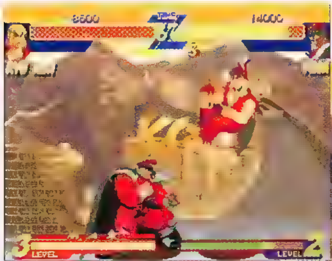
イズムキャラがランダムで決定 うまく操作できるか?

ストリートファイターゼロ リュウケンVSベガモード

映画版『ストリートファイターII』の1シーン、リュウ&ケンVSベガを再現できるように作られたユニークなモード。このモードが、プレイヤー二人で協力してベガを倒す『ドラマティックバトル』の原型となった。リュウとケンで一つの体力ゲージ&スーパーコンボゲージを共有するのが特徴。

ここでのベガは、二人を同時に相手にするだけあってかなり強い。挟み込もうとしてもベガワープで逃げられてしまうし、起き上がりに技を重ねると、サイコクラッシャーでほぼ返り討ちに遭う。スーパーコンボゲージの使いどころを確認し合いながら、パートナーと協力してベガを倒そう。

リュウとケン、宿命の対決が始まるその瞬間にベガが割って入ってくる。二人の力を合わせて強大な敵を撃破しろ!



二人同時に攻撃を食らうと致命傷になりかねない! 攻守のバランス、二人の呼吸が合わないと、攻略は至難の業となろう。



ストリートファイターZERO3 ALPHA

隠し項目	選択方法
AC版バイソン使用方法	キャラ選択時、バイソンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定する
真・豪鬼使用方法	キャラ選択時、豪鬼にカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら決定する
シャドルーイズム	イズム選択時、クラシカルモードにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら↓を入力する
隠しルートセレクト	R1orR2を押しながらサバイバルモードを選択する
ドラマティックサバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらドラマティックバトルモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する

ポケットファイター

隠し項目	選択方法
ダン使用方法	アーケードモードで、キャラ選択時、右上の空白部分にカーソルを合わせてキャラを決定する
豪鬼使用方法	アーケードモードで、キャラ選択時、左上の空白部分にカーソルを合わせてキャラを決定する
ランニングバトル風サバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらアーケードモードを選択する
ラストボスモード	□+○+R1ボタンを押しながらアーケードモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する

ストリートファイターZERO2 ALPHA

隠し項目	選択方法
EXリュウ使用方法	キャラ選択時、カーソルをリュウに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
殺意の波動に目覚めたリュウ使用方法	キャラ選択時、カーソルをリュウに合わせてスタートボタンを2回押した後キャラを決定する
チャイナ服春麗使用方法	キャラ選択時、カーソルを春麗に合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
EX春麗使用方法	キャラ選択時、カーソルをリュウに合わせてスタートボタンを2回押した後キャラを決定する
EXケン使用方法	キャラ選択時、カーソルをケンに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
EXダルシム使用方法	キャラ選択時、カーソルをダルシムに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
EXザンギエフ使用方法	キャラ選択時、カーソルをザンギエフに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
EXサガット使用方法	キャラ選択時、カーソルをサガットに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
EXベガ使用方法	キャラ選択時、カーソルをベガに合わせてスタートボタンを1回押した後キャラを決定する
色違いサクラ使用方法	キャラ選択時、カーソルをサクラに合わせてスタートボタンを5回押した後キャラを決定する
真・豪鬼使用方法	キャラ選択時、カーソルを豪鬼に合わせてスタートボタンを5回押した後キャラを決定する
キャミィ使用方法	キャラ選択時、カーソルをベガに合わせてスタートボタンを2回押した後キャラを決定する
ラストボスモード	□+○+R1ボタンを押しながらアーケードモードを選択する
隠しルートセレクト	R1orR2を押しながらサバイバルモードを選択する
ドラマティックサバイバルモード	×+△+R2ボタンを押しながらドラマティックバトルモードを選択する
ランダム対戦モード	×+△+R2ボタンを押しながらVSモードを選択する


enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.35
Virtua Fighter5
WhiteBook
－Keep it REAL－
2006年夏 発売予定
予価1,700円(税込)
Virtua Fighter 5
今年の対戦格闘シーンの目玉といえる「バーチャファイター5」がいよいよ稼働開始!! 対戦で必須となる新システム解説や全キャラの技を写真付きで紹介! 新たな時代を勝ち残るなら必読だ!
DVD VIDEO
稼働直後にもかかわらず、トッププレイヤーたちが繰り広げる超上級対戦模様を大ボリュームでお届け!!
今夏の注目作を完全フォロー！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY
連合vs. Z.A.F.T.II
攻略ガイド
大好評稼働中のチームバトル対戦アクションをいち早く攻略! 今作から新たに加わった新システムの紹介はもちろん、魅力的な全40機体それぞれの武装や性能を完全紹介!
ZGMF-X42S DESTINY
2006年7月31日
発売予定
予価1,449円(税込)
機動戦士
ガンダム
GUNDAM SEED
シード デスティニー
DESTINY
連合VS Z.A.F.T.II
© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
株式会社 エンターブレイン
eb! enterbrain

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.31

三国志大戦2
遊戯指南書 先陣之心得

『三国志大戦2』の基礎知識と全武将カードについての詳しい解説を掲載。デッキ紹介や群雄伝の攻略も充実しているので、これから始めようという君主はもちろん、『1』から継続してプレイしている君主も見逃せない内容になっているぞ!





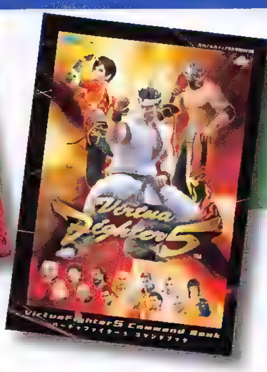
三国志大戦2
遊戯指南書 戦略之心得
下巻・9月上旬登場予定

絶賛発売中!!
定価1,200円(税込)

見逃せない攻略情報が満載!



総力特集
バーチャファイター 5
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II
三国志大戦 2



特別付録
バーチャファイター 5 全キャラコマンドブック

月刊アルカディアは毎月30日発売
最新号(No.75)絶賛発売中
特別定価 **690**円(税込)

ARCADIA EXTRAの購入方法は184ページにて!

闘劇'06が終わり、「これから」こそが本当の闘いの始まりだ!!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝™

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

メーカー	SNKプレイモア／セガ
操作方法	8方向レバー＋5ボタン
発売日	2005年9月14日(稼働中)
使用基板	ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

「VOL.1」では基礎を、「VOL.2」ではさらなる強さのための応用をお伝えしてきた今作も、ついに最終章を迎える。トリを飾るのは闘劇覇者「ミシマ」らトッププレイヤーが語る、超実戦的攻略＆総合分析だ。祭りをまだ終わらせるな！

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

闘劇不敗の男・覇者が教える ミシマ流「天」いろはのイ・ロ・HA！

チーム戦において、予選を通じて無敗という快挙を成し遂げたミシマいろはの動きを徹底解剖。いろは使い必見の内容だ！

Text：猫@来栖

ミシマ、お前がNo.1だ！



いろはの イ　いろはの強さを最大限引き出せ!!

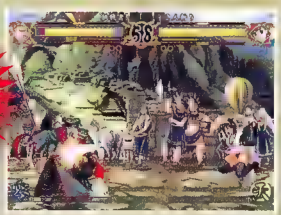
1・最小限のリスクを考えて行動する
2・相手キャラの対応しにくいところを徹底的に付く
3・時間を最大限に使う

ミシマの強さの秘密とは!?

「ミシマ」の強さは主に二つ。自キャラの理解度の深さと、強い行動をいかなる状況でも徹底できる強い心にある。

彼の立ち回りは、ほかの多くのプレイヤーが「起き攻めの二択」で倒し切ることを考えているのと反対で、**「わずかでもリードしたら、そのまま逃げ切ること」**を最優先に立ち回りを構築している。バクチ要素の絡むガン攻めスタイルよりも、安定して勝つことを重要視しているのだ。

基本は「序盤でリードを奪った後は、画面端を利用した三角降りで対応する」というスタイルだが、リードされると崩しにくいキャラのため、後が無いなら強引に投げて起き攻めにいくことも必要になってくる。下でさらに詳しく説明していこう。


距離を離すときはバックステップが基本。立Dからの風斬をメインのけん制技とする。

いろはの ハ
漠然と行動するな！ 攻守の切り替えがミシマ流のキモとなる!!

攻めるときは⬇＋Dを連打していてもダメージにはつながらないため、削りやバッタなどでリスクを背負っていかなければいけない。守るときはダメージを与えることではなく、被ダメージを減らすことを考えよう。例えば画面端に追い込まれたら、相手の跳び込みに合わせて回り込みなどで下を潜り、反対側に逃げるなど。理想は「最初から最後まで逃げ続けて勝つこと」なのだ。

➡＋Dから……。


怒り爆発時にはこれ！ 画面端では➡＋Dからの攻撃が表裏二択になる。

一閃につなげる!!


当たれば一閃確定！ ⬇＋D→一閃もあるので、ガード方向が分かりにくい。

いろはの ロ
試合の流れを考えろ！ ミシマ流の理想的な展開はこうだ!!

遠距離では安全な位置からの風斬を起点としてリードを奪っていくのが基本。⬇＋Dが届かない、かつ風斬りも撃てない中途半端な間合いでは、バックステップを繰り返して有利な位置である画面端を背負い、三角降りからの攻撃でダウンを奪うこと。

ダウン後は垂直or前ジャンプで受け身狩りの準備を行ない、受け身を取らない場合はジャンプ強斬り重ねで起き攻めループを狙う。

回り込みから……。


画面中央での受け身狩りは、相手の受け身に合わせて回り込み……。

見てから対応可能!!


状態を確認して対応する。寝っ放しならジャンプ攻撃を重ねよう。



これが最終結論!?

全キャラオススメスピリッツ

六つのスピリッツの中どれを選択すればいいのか? これはこのゲームをプレイする上で永遠のテーマといえるだろう。闘劇'06を通じて結論が見えてきた各キャラ別オススメスピリッツを全キャラ分紹介するぞ!

Text:FAG

これが稼働後9カ月での結論だ!!

強力スピリッツは剣or天スピリッツ!

稼動当初から強いといわれてきた「剣」「天」スピリッツ。剣スピリッツは剣気の回復が真などと比べて1.2倍と早く、さらに武器飛ばし技を盾にした立ち回りができる。

天スピリッツは連斬の破壊力と、怒り爆発の使い勝手がメリット。基本はこの二つだが、秘奥義が強力ではなく、連斬の性能が低いキャラは、「無の境地」の逆転性に懸けて零スピリッツを選択するのも悪くない。



発生の速い連斬を持っているキャラは、「天」スピリッツを選択することで、格段に攻撃力を上げることができる。



「剣」スピリッツはほかのスピリッツに比べて剣気回復が1.2倍も早いため、手数で押していくことができる。

相手のスピリッツを強制選択させるキャラクター

天草四郎時貞

天草の「汝、暗転入滅せよ」はガード方向が表裏二択となる強力な技。しかしガード後に若干だがスキがある。

ここで「天」スピリッツならば、発生の早い連斬を入れることで、大ダメージを与えられる。つかみや小技などの反撃では最終的に体力負けしてしまうため、天草戦は「天」スピリッツ一択と考えていいだろう。

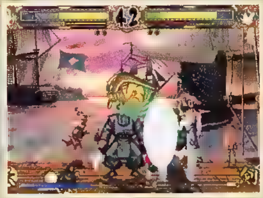


連斬入り込み技の存在により、安易な「汝、暗転入滅せよ」を封じることができる。

チャムチャム

チャムチャムのパクパク・ガブルを起き上がり時にガードすると「顔引っかくゾ!」が確定してしまう。

これを回避するには「剣」スピリッツの「完全ガード」しか手段が無いため、チャムチャム戦では半強制的に「剣」スピリッツを選択することになってしまうのだ。システム上、リバーサルで回避行動が取れないだけに強力な戦法だ。



パクパク・ガブルガード後の「顔引っかくゾ!」を完全ガードすれば回避が可能だ。

キャラ名	オススメスピリッツ	スピリッツ固有の強い行動
覇王丸	天or怒	(天)⬇+Dを重ねる背後起き攻めから連斬がつながる。 (怒)発生が早くリーチが長い超斬りは魅力。
ナコルル(紫も同じ)	零or剣	(零)無の境地で逆転性を高めることができる。 (剣)完全ガードでの反撃をうまく使えれば、強力な戦力となる。
リムルル	天	起き上がりにルプシクアレ(ニシ)を活用した回り込み連係が強力。
服部半蔵	天	連斬キャンセル爆炎龍→影臥が安全に使える。また、怒り爆発後の影臥一閃が見切られにくい。
ガルフォード	零or天	(零)E行動が連係と相性がよく、パピーを活用しやすい。 (天)連斬で与えられるダメージの大きさは魅力。
千両 狂死郎	剣or零	(剣)剣気をためた状態でけん制技を当てていける。 (零)無の境地で逆転性を高めることができる。
橘 右京	剣or天	(剣)秘奥義の性能が高い。 (天)連斬にキャンセルを掛けての秘剣ささめゆきが痛い。
牙神 幻十郎	剣or零	(剣)剣気をためた状態でけん制技を当てていける。 (零)三連殺or桜花斬で崩した後に、無の境地からの連続技が決められる。
首斬り破沙羅	剣or零	(剣)⬇+D影舞の使いやすさと、剣気重視の立ち回りがしたいため。 (零)無の境地でのコンボで大ダメージを与えられる。
緋雨 閑丸	剣or天	(剣)⬅+E霜雨と➡+Dの二択起き攻めが強い。 (天)背後起き攻めからの連斬で大ダメージ。
花諷院 骸羅	斬or零	(斬)空中ガード活用と、怒りゲージを任意にためられる。 (零)前転円心殺の活用と、無の境地での逆転性。
天草四郎時貞	剣or天	(剣)ヒット確認からの武器飛ばし技が強力。 (天)技ありヒットを確認してから、連斬がつながる。
柳生 十兵衛	真	E行動を絡めた立ち回りと、怒り時間+剣気アップが魅力。
壬無月 斬紅郎	怒	リーチが長く判定が大きい超斬りが強力。
シャルロット	剣	剣気重視の立ち回りと、完全ガードでの反撃が魅力。
タムタム	天	リーチの長い連斬入り込み技が使いやすい。怒り爆発も便利。
風間 火月	天	連斬(リーチが長い、発生が早い、投げ無敵)→大爆殺が超強力。
風間 蒼月	天	浮月を配置しての回り込み連係と、怒り爆発を絡めた浮月コンボが強い。
羅刹丸	天	起き上がりに背後から➡+Dを重ねて、連斬をつなげられる。
レラ	天	起き上がりに背後からしゃがみ中斬りを重ねて、連斬をつなげられる。
炎邪	斬or天	(斬)怒りためからの炎邪爆熱キャンセル(炎邪排熱)の連発が強力。 (天)➡+Dから連斬入り込み技につなげられる。
水邪	天or零	(天)➡+Dから連斬入り込み技につなげられる。 (零)しゃがみ強斬りで浮かせてからの、境地コンボが強力。
徳川 慶寅	零	無の境地を使ったジャンプ強斬りでの崩しが強い。
[illegible]	天or零	(天)連斬BBCキャンセルからの天殺太蔵が痛い。 (零)無の境地中のB七曜と⬇+Dの二択がガードしづらい。
真鏡名 ミナ	天or剣	(天)連斬BBCキャンセルからの天弓心が大ダメージ。 (剣)武器飛ばし技をストックした状態での立ち回りと、秘奥義の強さ。
妖怪腐れ外道	零or天	(零)前転からの烙印押しが便利かつ、無の境地も使いやすい。 (天)連斬での割り込みが魅力。
兇國日輪守 我旺	剣	剣気をためた状態でけん制技を当てていける。
羅将神 ミヅキ	剣	秘奥義を使った連係が強い。
黒河内 夢路	零	無の境地中に昇りジャンプ中斬りでの崩しが、ガードしにくい。
萬 三九六	天	子分を使った回り込み連係と、お二四!を使った飛び道具一閃の威力。
アンドリュー	天	起き上がりに背後から⬅+Dを重ねた後に、連斬がつながる。
いろは	天or剣	(天)連斬で安定ダメージ、怒り爆発の回避能力が魅力。 (剣)秘奥義→追い討ち投げの受け身不能コンボで大ダメージ。
機巧 おちゃ麻呂	斬	連発武器飛ばし技が強く、空中ガード後の天羽舞も魅力。
[illegible]	天	連斬でのダメージ効率と、怒り爆発の回避能力が魅力。
チャムチャム	剣	発生の早い武器飛ばし技をストックでき、剣気重視の立ち回りが強力。
不知火 幻庵	零or天	(零)無の境地中に飛び道具一閃を絡めて大ダメージ。 (天)毒吹雪を使った怒り爆発連係が強い。
アースクェイク	零	前転での機動力アップと無の境地の爆発力。
ズィーガー	天	連斬キャンセルからのコップ三段の威力。怒り爆発の回避能力。
王虎	怒	リーチが長く判定の大きい超斬りが魅力。
花諷院 和狆	剣	武器飛ばし技をストックして、式神霊札・命ヒット時の追撃を確実に入れられる。

表作成協力:Reoth、生めそ、ゆー

これがオレ流だ!!

闘劇本戦出場剣客に聞いた!!
レアキャラ虎の巻

強キャラ使用が横行する現代格闘ゲームシーンにおいて、下位クラスといわれたキャラを不撓不屈の精神で信じて使い続け、結果を残した漢たち。その思考方法からは、新しい何かが、きっと学び取れるハズだ。



りゅうゆんふぇい
劉 雲飛

闘劇決勝でミシマのいろはさえ圧倒する強さを見せた「ユウ」。その磨き抜かれた起き攻めを見よ。

Text:猫@来栖　協力:ユウ

カギはコマンド投げの天哭封羅

弱キャラと言われた雲飛で闘劇準優勝を獲得した「ユウ」いわく、「戦略の基本が見えたのは、コマンド投げの天哭封羅のスキが少ないことに気付いてから」とのこと。この技を基点に起き攻めを構築し、さらにコマンド投げに成功したときにストックできる天殺太歳が行動に厚みを加える。

立ち回りは発生の早い⬇+Bと、七曜キャンセルでフォローが効く立ちDなどでけん制する。対空は遠めの跳び込みはしゃがみ強斬り、中距離で反応ができればジャンプ強斬りor中斬り、完全に反応が遅れたら立ちD、こっちが踏み込みをしていたら潜って連斬or踏み込み強斬りとかなりの数を使い分ける。上位キャラを倒せるキャラだが、防御面が貧弱なため、安定はしにくい。その特性を理解することがポイントになるようだ。


剣質は「連斬を当てるポイントがあるキャラには天、無いキャラには零」だそうだ。


「天」は天草や火月など、火力負けしているキャラ相手にも使用していく。


境地中の崩しは、立ちDキャンセルB七曜から下り空中弱斬りor⬇+Dを使う。

「ユウ式起き攻め」を極めれば戦力は倍化!

「ユウ」の起き攻めの基本は、立ち強斬りの1段目にキャンセルを掛けて天哭封羅or七曜からのジャンプ強斬りを狙うというもの。起き上がりにバックステップで逃げる相手の場合は、踏み込みで追い掛けてそのまま強斬りを当てたり、さらに直接の天哭封羅や、リバーサル防止に⬇+Dを重ねてからの連係など、応用法も多数存在する。


すべての鍵は「天哭封羅」。この後は攻めの圧力が跳ね上がる。



ようかい　くされげどう
妖怪 腐れ外道

多くのトッププレイヤーたちが見捨てたキャラに賭けた、男の魂の戦略を見るべし!

Text:猫@来栖　協力:カイ

実は差し合いが強く、火力もある?

前転が遅く短くなった、烙印の発生速度が鈍化した、踏み込みさえもステップタイプに変更、防御力が軟化、と徹底的に牙を抜かれたが、それでもこのキャラの強さを引き出し、皆を驚がくせしめたのが、「カイ」だ。

彼いわく、「立会いでじりじり近寄って、ダウンさせたらこっちのターン。起き攻めで倒し切れるキャラです。ミナと和狆は厳しいですが、ほかのキャラは食えますよ。やってはいけないのはスキが膨大な【前ステップ】ですね。立ち烙印押しとかのテクニックが必須で、マスターすると勝率に直に反映するからやりがいがあります」とのこと。

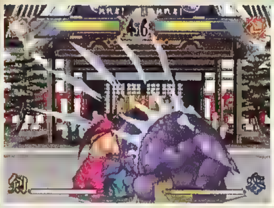

基本は立ちBと⬉+Dでけん制。⬉+Dヒット時の遠距離受け身には悪霊呼びが確定。


対空はバックジャンプ弱斬りが基本。ダメージより地上に釘付けにするのが狙いだ。

烙印の狙いどころ

投げスカリのスキが大きい烙印は適当に出してはダメ。まずは地道にけん制技を振ってチャンスをうかがうこと。また、反確ポイントを覚えることが重要。2回決めればほぼ勝ちなので、落ち着いて決めよう。


通称「ケツ烙印」が強力。ダウンが取れる中段技の着地にキャンセルが掛かることを利用。


起き上がりにしゃがみC。ここから「外道の烙印押し(以下烙印)」が強力な起き攻めだ。


剣質は零がメイン。前転烙印で攻撃を抜けられるのと、境地での崩しが強力なためだ。

オレ流 攻略

派手なネタこそ無いが強い技はある!!



ドロ が操る

しらぬい げんあん

不知火 幻庵

無敵王者「ミシマ」を影で支えた職人は、「跳ばせて落とす」の基本を忠実に実行。

Text:猫@来栖　協力:ドロ

攻守の要となるのはしゃがみ弱斬り

ドロは「幻庵は何らかの手段でリードを奪って、相手が攻めてきたところを対応するキャラ」と考えている。

リードを奪うための技は、踏み込みをつぶすように置くしゃがみ弱斬りがメイン。相手に接近された場合は、主に⬇+Dからの投げを狙おう。

相手が投げを回避するため空中に逃げるなら、ジャンプ強斬り、➡+D、しゃがみ強斬りで落として、こちらのペースに持ち込むこと。

この地上からの攻めを盾に相手を跳び込ませて、ジャンプ中斬りをはじめとした強力な対空技で落とせば、流れをつかめるはず。ほかにも対空技は、しゃがみ強斬りや➡+Dがあり、それぞれ負けるタイミングが違う。そのため、片方を見せつつ、ときどき別の対空を当てて、相手に読まれないようにすることがポイントだ。

超遠距離で相手が飛び道具を撃ち始めたら首狩りを狙う。当たれば起き攻めが仕掛けられる。好機が見えたら狙おう。

理想は、遠距離しゃがみ弱斬りが当たるギリギリの間合いが最もリスクを抑えられるので、この間合いを維持しながら闘いを進めていくこと。

起き攻めを決めろ!!





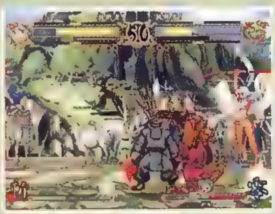
起き上がりに毒吹雪を重ね、相手方向にジャンプ。するとそのまま着地か三角降りかで……、

端に追い込んでから

表裏の二択が掛けられる。毒吹雪がヒットしたら、近立ち強斬りor武器飛ばし技で追撃可能。



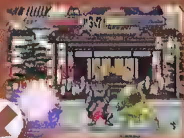
ジャンプ中斬りは、いろはのジャンプDさえ落とせる強力対空。活用するべし。



空中攻撃後に、着地狙いの武器飛ばし技も強い戦法。闘劇でもしばしば決めていた。

必殺・飛び道具境地

幻庵の剣質はほぼ「天」で安定。基本攻撃力が上昇することだけでなく、[illegible]の⬇+Bを⬇+Eで避けたりできるのも大きな要素。さらに「飛び道具一閃」が使えるため、無の境地と相性がいいことも挙げられる。ただ、小足系の技が強い相手には、近距離戦が難しいため、[illegible]を使う必要も出てくるぞ。



必殺・飛び道具一閃レシピ 境地中に近距離立ち強斬りを当て、キャンセルで[illegible]を出す。



その後、[illegible]にバックステップを行ない、ワンテンポ置いて一閃を出すと[illegible]

オレ流 攻略

けん制技を使いこなしリスクを下げた闘いを!!



ゆー が操る

むらさき

紫ナコルル

キャラ性能は高くないが、立ち回れる力はある。転ばせさえすれば全キャラ五分!?

Text:猫@来栖　協力:ゆー

「鷹つかまり」があるということはどこでも三角降りができるということ

今作から評価を伸ばし、最強のナコルル使いとなった「ゆー」。ダメージ効率が悪く、安定しないこのキャラで勝つための工夫がそこにはあった。

基本は鷹つかまりを中心に連係を組み立てていき、鷹から降りながらのジャンプ強斬りでひたすらけん制するのが立ち回りでのメイン行動となる。このとき相手の出方をよく見ておくことがポイントだ。

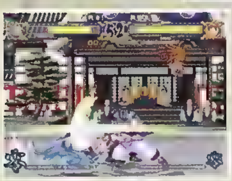
踏み込み投げなどのリスクが高い行動は基本的に行なわず、転ばせたらカムイフムケスプ(以下ケスプ)を重ねて、当たれば再度起き攻め、ガードされたらまたケスプorレラムツベ仕込み⬇+D(以下小足レラ)or投げの三択攻撃でたたみかける。とにかく事故らない立ち回りがポイントだ。



起き攻めの基本はひたすら踏み込み中斬りキャンセルからのカムイ フム ケスプを重ねること。



再度ケスプでもリスクは低い。ここからまた小足レラや投げを使って、択一攻撃を仕掛けていく。



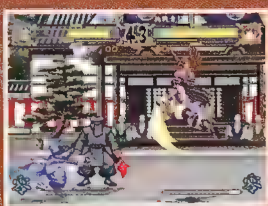
ときには図々しく投げ。ただしリスクはかなり高いので、ひんぱんに行なってはいけない行動だ。



「天」の連斬には長い投げ無敵時間があるので、対腐れ外道戦などで有効だ。



鷹につかまり後に位置調整し、空対空を[illegible]のも重要。



鷹つかまり中にCを出すと、[illegible]がわずかだが伸びて、[illegible]

鷹つかまりからの連係

「ゆー」いわく、鷹つかまりは「ナコルル最強の行動」とのこと。鷹降り→ジャンプ強斬りを軸にして、ときどき鷹を飛ばして崩ったり、鷹降りからは→投げor⬇+Dからの小足レラなど使い、相手を揺さぶろう。



オレ流攻略

踏み込み攻撃の使い分けがポイント!!

生めそが操る

ナインハルト・ズィーガー

レアキャラを多く使い、常に結果を残す「生めそ」は、何を考えて闘っているのだろうか?

Text:猫@来栖　協力:生めそ

踏み込み攻撃で荒らせ!

生めそいわく、「見た目のインパクトと、だれも使っていなかったのでこのキャラを選びました」とのこと。

彼の基本スタイルは、キャラの強い部分を押し付けること。また、相手の出方を問わずに空対空のバックジャンプ強斬りを振り回すなど、自分勝手な行動がポイントだ。

立ち回りは、踏み込み強斬りの先端が当たる間合いを維持して、しゃがまれると当たらない一部キャラ以外には、ひたすら踏み込みDを振っていく。踏み込みDは発生が早くスキが少ない上に、下段無敵まである優秀な技。しかも、この技には必ずティーガー・コップを仕込んでいるのだ。

踏み込みDが当たった場合は、コップ3段を確実に決めダメージを与える。踏み込みDを警戒している相手には、ぶっ放しのヴルカーンを見せるなどで横の動きを抑え、封じ込めていくのが主な行動。

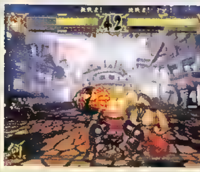
また、生めそはバックステップを多用する。ズィーガーのバックステップは性能が高いため、緊急回避に使えば、大ダメージにつながりにくいのだ。



対空は、ジャンプ強斬りが中心だが、反応が遅れた場合はジャンプ弱斬りで落とす。



踏み込みDにはティーガー・コップを仕込む。ガード時は出ないので便利。



相手が萎縮したら投げも使う。図々しくもう1回投げるのも意外に決まりやすいぞ。



踏み込みが生めそズィーガーの行動の起点。各種踏み込み攻撃はリスクが少ない。

驚異の起き攻め!

起き攻めのテクニックに注目。起き攻めにはヴルカーン2段止めによる削りが超安定だが、強烈な二択も存在する。相手の起き上がりに同じ軌道でジャンプDとジャンプ中斬りでガード方向を惑わせるのだ。



ジャンプDはめくりになる。着地後は連斬をつなげられる。



ジャンプ中斬りは表ガード。踏み込みDからコップ3段だ。



オレ流攻略

ひたすら実戦的!! 起き攻めで倒し切れ!!

野に帰ったカンくろうが操る

よろず さんくろう

萬 三九六

彼のロジックは初めて聞く者にも非常に分かりやすい。彼をまねすれば下手にはならないだろう。

Text:猫@来栖　協力:カンくろう

立ち回りはダウンを奪うためのもの

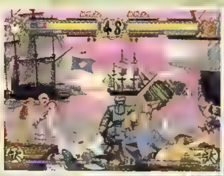
野に帰ったカンくろう(以下カンくろう)はとにかく起き攻めが印象的。何パターンにも及ぶ起き攻めで相手をほんろうしていたのだ。

彼いわく、「このキャラはとにかく爆弾とお二四!による起き攻めがすべて。ダウンを奪った後の1回目と2回目のバウンドの中間くらいで入力すれば、爆弾もお二四!も同じタイミングで重なるんです。バウンドの高さや速さはキャラや技で違うため、練習と知識は必要ですね」とのこと。

また、彼の三九六の立ち回りは「いかにして転ばせるか」ということに集約されている。

対空技は、攻撃判定が上に強い立ち弱斬りを何回か見せておき、相手がその対策である早出しのジャンプ攻撃をしてきたところで、すかさず姿勢の低くなる↙+Dを使ってダウンを奪っている。

受け身狩りも研究しており、基本は相手が受け身を取った瞬間にジャンプして、その場受け身ならジャンプ強斬り、遠距離受け身なら踏み込み投げを狙う。受け身キャンセル技に対してもほぼガードが間に合う万能行動。起き攻めで倒し切るのがカンくろうスタイルだ。



重ねお二四!→➡+Dの中下段二択はガードしづらい。

カンくろう式起き攻め

相手のダウンに、爆弾を重ねて、回り込みで表裏二択。



カンくろう式を強化する「天」

剣質はほぼ「天」一択。回り込み使用の表裏二択の存在と連斬の強さ、それと飛び道具一閃があるため。また、三九六の一閃は、ダウンしている敵の上を通過できるので、お二四!で下段をガードさせることができればさらに表裏二択が掛けられるのである。当たれば大ダメージを与えられるぞ。



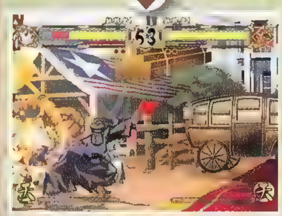
起き上がりにお二四!を重ねて、その状況からの一閃は何と



早出しなら裏ガード、遅出しで表の二択が成立。これはガードしづらい!



正面起き攻めではお二四!や爆弾重ねからは屈強斬り→連斬がつながる。怒り時だと……、



キャラ限定だが連斬BBCから武器飛ばし技が確定し、さらに起き攻めに移行できるぞ!

野性の勘には実は裏付けがある

彼はこう語る。

「激しい弱体化にめげることもありましたが、初代から使ったキャラへの経験値を信じました。シャルロットは普段は立ち回りで我慢しつつ、機を見てジャンプ攻撃から大ダメージを与えるキャラだと考えています」。

「読み合いでは相手の安易な行動を狩れる動きを軸として考えを広げています。ですので、メイン以外のキャラを使用し、強い行動を調べておくことが、相手の動きを読むときに役立ちます」とのこと。



遠立ち弱or中斬りを弾かれない間合いで振るのがけん制の基本。ガードされたら……、

けん制技から……、



本命を当てる!!

立ち強斬りが意外に有効。相手の反撃をつぶしたり、ジャンプの撃墜が期待できる。

シャルロットの狙いとは!?

剣サムのシャルロットは、いかに「ジャンプ強斬りを表裏分かりにくいように当てるか」が主眼となる。分かりにくい状況というのは、主に起き攻め。

ジャンプ強斬りからは、正面ヒットならばパワーグラデーションが、背面ならば立ち中斬り→リオンランセor武器飛ばし技などがつながる。ただし正面ヒット時の高い打点では何もつながらないので注意。



剣質はミキリが必須なので剣が基本。火月に対しては天を使う。基本的にはこの二つだ。

起き上がりにジャンプ強斬りをきちんと重ねるのは必須条件。感覚をつかんでおこう。



ここが辛いぞシャルロット(ふんじ談)

まず、発生が早い技が無いということです。強いて挙げればパワーグラデーションくらいですね。またトライスラッシュがあまりにも暴発しやすいこと。近距離で出ただけで死を覚悟することがあります。

また、遠立強斬りなど強く見える技が、実はくらってから反撃確定だったりします。そういう細かいところをいかにごまかすかがシャルロット使いの課題です。



足が遅く、画面端以外では受け身狩りをしにくいため一気に倒し切るプレイをするのが困難。

斬真撃には投げ無敵がある。起き上がり投げを狩れるが、ガードされると未来が無くなる。



オレ流 攻略

ミスター侍魂 彼の思考に迫る!!



ふんじ が操る

シャルロット

だれもが認めるサムライマスターふんじ。彼の読みの鋭さを支えるものは何だろうか?

Text:猫@来栖　協力:ふんじ

オレ流 攻略

対空に不安があるなら画面中央で勝負!!



イシイ が操る

かふういん　にこちん

花諷院 和狆

和狆は、強い部分と弱い部分が非常にハッキリしている。職人はこれをどう考えているのか?

Text:猫@来栖　協力:イシイ

意外と起き攻めには頼れない 踏み込み強斬りと、各種Aが戦術の核となる!

彼はこう話す。「和狆といったら起き攻めと思われがちですが、実は非常にリスクが高い行動なんです。ですからこれだけに頼り過ぎると運ゲーにしかならない」。イシイの和狆は起き攻めもうまいが、立ち回りに重きを置いている。

意外と知られていないが、和狆はほかのキャラより強斬りの攻撃力が高い。だから各種強斬りを当てていくことが、勝ち筋となるのである。

また、ジャンプが高く遅いため、相手の投げにはミキリからの連続技を使うのが重要。



剣質は「剣」。ミキリで防御力を向上させ、武器飛ばし技のストックで攻撃力を上げる。

対空処理を確実に!

対空技で比較的頼りになるのはしゃがみ強斬りだが、くらい判定が先に上に伸びるため、早出しのジャンプ攻撃に負けてしまう。しかも、めくりに対しては全く機能しない。

イシイはそんな場合、すかさず踏み込みで潜って落とすなどを行なっている。また、三角降りが強いキャラに対しては落とせないと割り切って、画面中央での立ち回りに引き込んでいる潔さにも注目だ。

ここが辛いぞ和狆(イシイ談)



神霊符・命の起き攻めは強いが、ガードされるとスキは大きい。過信は禁物だ。

背の低さは長所になることもある。幻庵や十兵衛の不意打ちなどがスカる。



対空の弱さは、対空技を使い分け、ミキリを導入してもまだ辛い。ほかにも弱点が目立つ。

背の低さは地上連続技がつながりやすいという状態を生み出し、また各種飛び道具はA式神霊符・命以外はスキがかなり大きく、被カウンター判定のおまけ付き。防御力が全キャラ中ワースト3というのもあり、まとまったダメージをくらいやすいのである。

踏み込み弱斬りの高性能

和狆の立ち回りを支えるのは、飛び道具以上に踏み込み弱斬り。カウンターヒットで連続技になり、そこから派生も多い。要となる技だ。



被カウンター判定が無いので強気に振れるぞ。

無限の可能性を秘めた境地コンボ!!

零スピリッツ最強伝説

安定性の高い「剣」、「天」スピリッツに相対して、すさまじい一発逆転性を持っている「零」スピリッツ。その強さの秘密は「飛び道具一閃」にある。その秘密を徹底攻略するぞ。



Text：FAG

無の境地を使うことで、飛び道具一閃を実戦導入!!

飛び道具一閃とは!?

飛び道具が画面上に存在するときに一閃を出すと、その飛び道具の攻撃力が一閃のダメージと同じになる。つまり飛び道具が多段技だった場合は、そのすべてが対象となるため、一閃×段数の超ダメージが与えられるのである。「天」スピリッツの一閃でも可能だが、実戦で決めることはかなり難しい。しかし、「零」スピリッツでは「無の境地」が存在するために、相手の行動を制限でき、実戦で決めるテクニックに昇華するのだ。



飛び道具が一閃同様の威力となり、超大ダメージを与えられる!



飛び道具が相手にヒットする前に一閃を発生させておくと……

今になって零スピリッツの株が急上昇中!!

「零」スピリッツ最大の特徴である「無の境地」は、破壊力はあるのだが、発生直後の硬直が大きく、安定してその後に連続技を入れるのが難しい。

うまく発動はしてみたものの、追撃の入らない技を入れてしまったり、一閃に剣気を乗せようと引き付け過ぎてしまい、チャンスを逃してしまったというようなことが無かっただろうか？　しかし、そんな問題を解決できる方法が零スピリッツには隠されているのだ。



通常、一閃は境地ゲージと剣気の量に比例して攻撃力が上昇する。



境地中の連続技が決まれば、これだけの体力差でもひっくり返せるぞ。

有効活用できる3キャラをピックアップ

追い討ちに使う！ 真鏡名 ミナ



スンガンの迎えはダウン中の相手にもヒットさせることができる。この性質を利用して油断している相手に大ダメージを与えよう。

投げでダウンさせた後に最速で無の境地を発動。そのまま、スンガンの迎えを落とし、ヒットする直前に一閃を出せばスンガンの迎えのダメージが飛躍的に向上するというもの。寝っ放しをよく使う相手に対して有効だ。

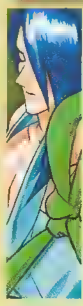
ダウン時の安定行動寝っ放し。そこに手痛い追撃を決めてやれ。





投げ→無の境地発動→スンガンの迎え→一閃はすべて最速入力。

ガード崩しに使う！ 風間 蒼月



浮月を相手の目の前に配置して境地を発動。月隠れで表と裏の二択を掛けた後に、配置した浮月がヒットしたら弱月光で浮かせよう。

落ちてくる相手にD浮月を撃ち、当たる瞬間に一閃を入力。最後の浮月が大ダメージとなり一気に8～9割ほど減らすことができる。境地を利用したガード崩しからのテクニックだ。追撃できる猶予時間が長いため、狙いやすい連係である。

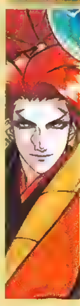
相手をダウンさせたら基本通りに浮月を設置。そして月隠れだ！





月光を1～2発ヒットさせたら、D浮き月を一閃の攻撃力に変換！

スタンダードに使う！ 天草四郎時貞



ジャンプ強斬りが技ありでヒットしたら境地発動のチャンス。

境地を発動してのけ反りが大きくなっている相手に、遠距離モードの飛び道具死霊刀を撃ち、最速で一閃を入力。死霊刀は多段技なので、そのすべてが一閃の攻撃力となる。そのため、一瞬で即死級のダメージを与えることできるのだ。近距離モード時でも魔力変質してからの死霊刀が間に合うぞ。

三角降りのけん制からなど、動こうとした相手にヒットさせやすい。





境地ゲージがこのくらいでの発動でも相手を即死させられる。

歴代『サムライスピリッツ』シリーズ

強戦法回顧録



サムライスピリッツシリーズの歴史は、今作でひとまず幕切れを迎える。その13年の歴史を振り返る意味で、これまでに生まれたいろいろな意味で思い出深いシステム・現象を紹介しよう。



サムライスピリッツ 天草降臨

自決すれば勝利確定!?

「天サム」では、怒りゲージMAX時に必殺技の性能に変化が起こるのだが、その性能が度を越えているところに問題があった。また、必殺技を出している間には怒りゲージが減らないため、半蔵や修羅蒼月相手では、怒り爆炎龍や月光を連発されているだけで本当にどうしようもなかったのだ。



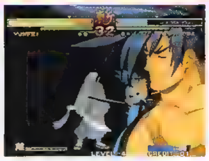
自決で怒りゲージは満タン。始末に終えない。



サムライスピリッツ零

確実過ぎる逆転システム!!

「剣サム」からは信じられないが、初出の「無の境地」は発動時間が異常に長く、闘劇'04覇者がほぼすべての試合をこれで決めたこともその強さを裏付けている。適当発動するだけで対空になるわほぼ見えない中下段で崩せるわ、一度崩れたら大体勝負アリ！　という危険極まりないものだった。



一部のキャラは命綱爆発回避も関係無かった。



サムライスピリッツ零 SPECIAL

立ち回りってなんですか?

「零スペ」では何といっても「➡C+D」だろう。➡+D入力で、前方に小ジャンプする。これを➡C+Dと入力することにより、本来あるはずの➡+Dの着地のスキが消え、しかも投げが「C+D同時押し」のため特殊移動と投げが同時に成立し、跳ね回るだけで相当強い。しかし美しくはないのだ。



困ったら➡C＋Dが強力で、見た目も寒い。



初代サムライスピリッツ

一発キゼツ、さらに再度キゼツの驚異!!

3作目までは最近のサムスピには採用されていない「気絶」が存在していた。特に初代はモズ落しなどの一部の投げでも誘発する上に一発気絶が多く、そのまま即死も多々あった。しかしこれがそう快感に結び付き、ユーザーを取り込む一因となったのだから、世の中分からないものである。



シャルロットのジャンプ強斬りは2ヒットで気絶。



真サムライスピリッツ

「モズキャン」知っていますか?

「モズキャン」とは、現在「空キャン」と呼ばれているものの先祖といえるもので、モズ落しなどの投げ技を、その技が出せない状態で入力すると、ニュートラル状態に戻るという現象。これが発見されると、それまで弱キャラだった忍者の半ガルコンビの株が微妙に上昇した。



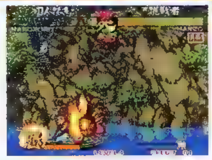
初代にもあったが、真でテクニックとして昇華。



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

ガードされようが当たろうが平然と投げる!!

「斬サム」は完全無敵の攻撃避けなど語り草になるシステムが数多く存在するが、今回は「ガード投げ」を挙げる。ある条件を満たしていると、ガードモーション、下手をするとくらいモーションすら投げでつかめるというもので、そこから先に動けてループするキャラもいる、極悪。



一例。爆炎龍を重ねるとモズ確定。脱出不可能。

ありがとう『サムスピ』!!

やり込みが発見を生み、ときには製作者の意図さえ超えたゲーム性が生まれることは、よくある話。上を読んでもらえば分かるように、サムスピもまた、プレイヤーに愛され、稼働当初には考えられなかった技を生み出してきた。これらの技・仕様・現象に、泣き、怒り、そして笑ったプレイヤーも多いのではないだろうか。

実際にやり込んでいたときには、怒りと憤りの対象でしかなかったものもあるかもしれないが、時を経て郷愁の彼方から見てみれば、「これはこれで楽しめる」と思えることがありはしないだろうか？

もし、そんな感情がよぎったとしたら、13年の歴史は、そんな「プレイヤーとしての成長」をあなたに与えてくれ、楽しむために必要な「侍」魂を身に着けていたからなのかもしれない。

これでひとまずサムスピの歴史は幕を閉じるが、『天草降臨』から7年の月日を経て、突然『零』の復活があったように、再び『サムライ』に触れられる機会はまたあると信じたい。

2D格闘史に灯る「侍魂」の炎はきっと消えないだろう。またいつか、どこかで……。



剣サムはまだ終わらない。東西でランバトなどを開催しているので、参加してみよう。

状況、キャラ別の連続技を煮詰めて差を付けよう!



略称表記

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。	
アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
マジックサーキット	ゲージ
ヴァイタルソース	赤ゲージ
【】内	ビートエッジでのつなぎ
·	特定の通常技のつなぎ
BE○○	○○のブローバックエッジ
EX○○	○○のEXエッジ
C➡	キャンセル
J➡	ジャンプキャンセル
SC➡	スーパーキャンセル

MELTY BLOOD Act Cadenza

メルティブラッド アクトカデンツァ

メーカー	エコールソフトウェア
ジャンル	2D対戦格闘
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年3月下旬(稼働中)
使用基板	NAOMI GD-ROM

闘劇'06が終了し、『MBAC』は一段落した感があるが、まだまだ攻略できる要素は残っている。今回は、細かいネタ集と、この夏発売予定の家庭用のインプレッションをお届け。

きっちりと連続技使ってますか?

最新連続技&小ネタ集

キャラ別、状況をしっかり煮詰めればまだまだ伸びる連続技。細かい使い分けが勝率に直結するぞ。

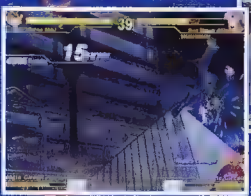
Text：やきのせ、KZA [illegible]

遠野志貴：ガリコン

最近で、最も伸びた連続技といえば、やはり「ガリコン」だろう。遠野志貴のB[illegible]ンプCのたたき付けから[illegible]拾って空中連続技をたた[illegible]むこの連続技は、しゃがみ[illegible]からでも軽く4000オー[illegible]ーのダメージをたたき出す。難度は高く、実戦で安定させるにはかなりの修練を要する。しかし、お手軽で強い遠野[illegible]

ガリコンレシピ

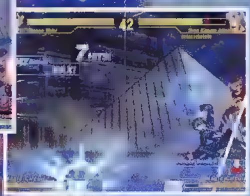
【～しゃがみC→立ちB·B】→ジャンプキャンセル→ディレイBEジャンプC→(着地)→【しゃがみA→立ちB·B→立ちA】→ジャンプC→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ
※対応キャラ：両シオン、両翡翠、琥珀、両志貴、蒼崎青子、レン、猫アルク。EX切り札そのに(下段掬い)始動や二段ジャンプBEジャンプCにすると対応キャラが増える。



空中投げで締める。しゃがみAからこれだけ減らせるぞ。



着地後にしゃがみAで拾える。ここから立ちB·Bにつないで



BEジャンプCをベス[illegible]当てることがで[illegible]

BE立ちCでの疑似二択

少しためたBE立ちCからしゃがみBで暴走アルクェイドのようなガード崩しが狙える！　八点衝を入れ込んでおくと、ヒット時のほとんどは相手が立ち状態なので簡単につながる。また、C閃走·水月の後にしゃがみBを素早くつなげると、閃鞘·八穿、一風を意識している相手や、反応が遅れた相手のジャンプ移行に刺さる。



しゃがみBを立ちくらいした相手に八点衝をつなごう。



見てからガードを切り替えられる自信があるプレイヤーほどよく当たる。

七夜志貴：ジャンプAのあれこれ

[illegible]キャラ中、空中戦で屈指の[illegible]を誇る対空ジャンプA。[illegible]からの引きずり下ろし。この[illegible]は立ちAが有効だが、ジャンプ攻撃で暴れてくる相手にはA閃走·六兎を早めに出してみよう。画面端近くなら[illegible]A閃走·六兎から空中連続技を決められるぞ。また、ジャンプAには空中ダッシュ→空中ガードを仕込んでおくと有効だ。カウンターヒットさせられれば、空中ダッシュ→着地などから連続技を決められる(打点による)。また、相手がジャンプAを空中ガード後に反撃しても、ほとんどの場合空中ガードが間に合う。空中投げ仕込みのシールド連打に対しても有効だ。

[illegible]閃走·六兎で迎撃[illegible]う。打ち勝てる技が多い[illegible]画面端近くならリターン大[illegible]





ジャンプAでの引きずり降ろし後、立ちAで勝てない技で暴れてくる相手には……

相手が攻めてきたときや、カウンター時に便利だぞ。





けん制で撒くジャンプAには各種行動を仕込んでおこう。

遠野秋葉：画面端での連続技

画面端での立ちCを使った連続技は、キャラ別にしっかりと使い分けてダメージアップを図っていこう。

連続技Iの対応キャラは、両シオン、遠野志貴、シエル、ワラキアの夜、弓塚さつき、ネロ・カオス、有間都古。西アルクェイド、七夜志貴以外にも決められるが、上記のキャラ以外に決めるのはシビア。連続技IIの対応キャラはシエル、ワラキアの夜以外のキャラとなっている。

画面端でのキャラ別連続技

I：【～しゃがみC→ディレイ立ちC】→【しゃがみC→しゃがみA（空振り）】→【立ちC→しゃがみC→BE立ちB・B】→ホーミングジャンプ→ジャンプC→空中ダッシュC→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

II：【～しゃがみC→ディレイ立ちC】→【立ちC→しゃがみC→しゃがみA（空振り）→【しゃがみA→しゃがみC→BE立ちB・B】→ホーミングジャンプ→ジャンプC→空中ダッシュC→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

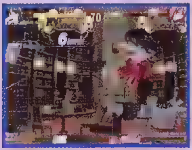


しっかりとダメージを稼いでいこう。

壁際の立ちC後は【しゃがみC→しゃがみA（空振り）】で

画面中央での起き攻め

連続技の最後をしゃがみCで締めてジャンプキャンセル、前方へ低空ダッシュして相手の真上辺りで空中B鳥を落とすを撃つ。そうすると相手のちょうど前に着地するので、着地しゃがみAと着地直前のジャンプ↓+Cで二択を仕掛けられる。また、低空空中鳥を落とすを相手の真上を通り過ぎた辺りで撃つと、着地が相手の反対になる。この二つを使い分けてめくりも交ぜた起き攻めが可能になる。



空中連続技を放棄しての起き攻め。たまに交ぜて相手を幻惑していこう。

アルクェイド：状況別連続技集

連続技I、II、IVはシオン、吸血シオン、両翡翠、琥珀、遠野秋葉、レンに決まる。←+B後はダメージ補正の影響で、ジャンプCよりジャンプBの方がダメージが高い。2回目の←+Bは若干ためて空中ダッシュBで壁に到着した場合は連続技II、IIIを決めよう。従来の【立ちA→立ちB→立ちC】ループは【しゃがみA→立ちB→立ちC】とすると若干ダメージが上がるが、アルクェイド、暴走アルクェイド、軋間紅摩には当たらない（連続技IIIも決まらない）。

連続技IVは「A何やってるの……！→追加攻撃で一気に画面端へ持っていく。

連続技Vは、シオン、吸血シオン、琥珀、シエル、有間都古、ネロ・カオス、弓塚さつき、ワラキアの夜、レンに画面端限定で決められる、ジャンプ中↓+Bを使った永久コンボ。シエル、ネロ、琥珀、ワラキアの夜、有間都古は比較的簡単に決められるが、シオン、吸血シオン、弓塚さつき、レンに決めるのは難しい。また、ネロ・カオスは画面のどこからでも狙える。

アルクェイド連続技

I：【～しゃがみC→←+B】→空中ダッシュB→（着地）→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC→←+B】→ジャンプA（空振り）→（着地）→【立ちA→立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプ【B→C】→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

II：【～しゃがみC→←+B→空中ダッシュB→（着地）→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC→←+B→ジャンプA（空振り）→（着地）→【立ちA→立ちB→立ちC→立ちA（しゃがみA）→立ちB→立ちC】→立ちA（しゃがみA）→立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプ【B→C】→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

III：【～しゃがみC→←+B】→空中ダッシュB→ジャンプ中↓+B→（立ちB→しゃがみB→ジャンプ中↓+B）→【立ちB→しゃがみB→立ちC】→【立ちB→しゃがみB→立ちC】→【立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプ【B→C】→二段ジャンプ→【B→C】→空中投げ

IV：【～しゃがみC→←+B】→空中ダッシュB→（着地）→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】→A何やってるの……！→ディレイ追加攻撃→【立ちA（しゃがみA）→立ちB→立ちC】→【立ちA（しゃがみA）→立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプ【B→C】→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

V：【～しゃがみC→←+B】→空中ダッシュB→（着地）→【立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプA（空振り）→ジャンプ中↓+B→【立ちB→しゃがみB→←+B】→ジャンプA（空振り）→ジャンプ中↓+B→立ちB……以下ループ

翡翠&琥珀：細かい連続技の使い分け

連続技Iは、場所を選ばずに使える連続技。しゃがみCの後のしゃがみBをギリギリまでディレイを掛けること。連続技IIは、端付近限定の最大連続技（BE始動を除く）。ジャンプCの後のジャンプAは最大ディレイでないとつながらない。連続技IIIは、相手のゲージがMAX状態で、サーキットスパークが使える状態のときに狙う連続技。連続技IVは、起き攻めを行なうための連続技。この後は昇りジャンプC、しゃがみA、ダッシュ投げなどで起き攻めしよう。

翡翠&琥珀連続技

I：【～立ちC（1）→しゃがみC→しゃがみB（1）→立ちB】→ジャンプ【B→C→A×2】→二段ジャンプ【B→C】→空中投げ

II：【～しゃがみB（2）→立ちC（1）→しゃがみC→立ちB】→ジャンプ【B→C→A×2】→二段【ジャンプB→C】→空中投げ

III：【～しゃがみC→立ちC（1）→しゃがみB（1）→立ちB】→ジャンプ【B→C→A】→二段【ジャンプB→C】→空中投げ

IV：【しゃがみA×2→しゃがみB（2）→立ちC（1）→しゃがみC】→Bこんなん育ててみました♪

※：技後の（）内は、ヒットさせる段数



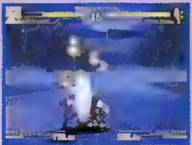
しっかりとディレイを掛けて、きっちりダメージを稼ごう。

地上のビートエッジの構成を使い分けて

BE←+Bでの二択回避

アルクェイドのBE←+Bはため始めから（1フレーム目から）空中判定になるので、弓塚さつきの対地Bアームや軋間紅摩の圧壊など、全キャラの地上投げを抜けることができる。

投げを読んだら←+Bをためて、相手の投げモーション中に←+Bを当てよう。たとえ打撃をくらっても空中くらいなので被害は少ない。



立ちガードを仕込みつつ出せるので、下段攻撃以外は怖くない。



最大ための発生は遅いので、投げのスキにはほぼ確定しない。連係重視でいこう。

突発的総合情報コーナー

なぜなに MBAC

『MBAC』現状を語り合う本コーナー。今回はゲストに闘劇覇者を召還。穴埋め記事とか言うの禁止ー！

登場人物紹介
にが：闘劇覇者。永久コンボが大好き。
いるす：闘劇覇者、ILSと同一人物。
もっぷ：たまたま通り掛かったら、いつのまにか司会進行役に……。

新潟遠征記

もっぷ：何で俺が居るの分からないけど、今回はゲストに、闘劇覇者のお二人に来ていただきました！
にが：こんちわ――。
いるす：うっす。
もっぷ：闘劇後、2回目の新潟遠征をしたらしいのですが、いかがでしたか？
にが：新潟POPYが超楽しかった。ご飯おいしいし！
いるす：整体師「楽庵」の整体がサイコーでした。闘劇3連覇の「ゆきのせ」さんも絶賛！
もっぷ：メルブラのこと話そうよ……。新潟のプレイヤーはどんな感じだった？
いるす：とりあえず「伊藤」のメカヒスイが強かった。
にが：アルク使いの「ろしちん」さんとの対戦内容が濃くて良かった。関東には少ない七夜、メカ、アルクなどの使い手が多かったね。
いるす：立ちガード不能対策が甘かった印象があったかな。直ガーは対象キャラの必須スキルだから、シールドに頼らず練習してほしい。
にが：後は暴れる場所をもうちょっと考えればまだまだ伸びるでしょ。
もっぷ：強いプレイヤーも結構居るようだし、これからもいろんな地域で新しいプレイヤーが台頭してきそうだね。

中段の話

もっぷ：いまだに論争してる人も居るけど、どこまで中段を見切れているのかな？
にが：シオンの➡+Bやさつきの低空ダッシュCくらいかな……。
いるす：あ、ごめん。俺何も見えないわ。
もっぷ：……闘劇覇者。
にが：俺は中段の中では秋葉のジャンプA↓ジャンプ中⬇+Cが一番嫌だな。
もっぷ：志貴のちょいためBE立ちCからのしゃがみCとかはどうなの？
いるす：当然無理だろ。
にが：反応して立ちシールドを入れるから、とっさにやられるとキツイね。
もっぷ：単純に見切れる速度でも、複数の選択を交ぜることで反応が遅れるしね。
にが：結局タイミング次第で見切られにくくなるでFA。

MBACのこれから

もっぷ：闘劇も終わったし、これからみんなどうするのかね。
いるす：俺は軋間でガー不してるよ。見た目カッコイイし。
にが：シオンは大会で永久するのは楽しいから、たまに使うかも。とりあえずは秋葉で上位陣に勝てるようになりたい。
もっぷ：最近キャラ替えが多いし、これで「織」、「はと」の2強時代到来かな。
にが：俺が秋葉でその2強を3強にしてあげるよ。
いるす：まあ俺は大規模な大会があるならやり込むかな。
もっぷ：目標があるとモチベーションが上がるからね。
にが：大会のルールで、シオンか秋葉を使うか決まるから、あるなら早く発表してほしい。
いるす：きっとあるハズ。すべて読めていた。

なぜなにはみ出し小ネタ

七夜志貴など打点が高めの立ちAは、ダッシュから出すとジャンプ防止に非常に使えるが、空中シールドで取られると厄介。ここで、シールドに反応できたら、A攻撃空振りキャンセルで立ちシールドを出そう。相手の行動を大幅に制限できる上、成功すれば流れを一気に変えられる。



ジャンプ防止の立ちAを空中シールドされたら……、

反応して立ちシールド。ちょっと難しいが強力だ。



遠野志貴のBE立ちC→しゃがみCのように、擬似的な二択を迫るものもキツイ。



単純に発生だけを見ればガードが間に合うものは多いが、実戦では厳しい。



故【参宮橋】のメンバーの牙城を崩すのは果たしてだれか……。



最近トッププレイヤー近辺ではやりのメインキャラ変更。情勢が変化する!?

待望のPS2版で ⇐GO!!

アーケード稼働から約1年半、待望のPS2版が今夏発売される。本作を知り尽くした闘劇覇者の「にが」&「ILS」の感触はどんな感じ？　もちろんプレゼントもあるよ(191ページへ急げ！)。

発売日
2006年8月10日
価段
5,800円(税別)

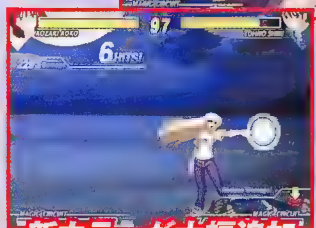
にが：みんなが気になるであろう家庭用バージョンは、永久とガード不能現象が無くなっていて、対戦でムカつくことは無くなるハズ。
ILS：通常技、必殺技、投げなどが細かく調整されている。赤主があまり変わっていなさそう。そして七夜、秋葉が強化されているっぽい。奴らの時代が来る？
にが：トレーニングモードもバッチリ。アーケードのために練習できるのはいい感じ。俺の大好きな永久も残ってるから安心安心(笑)。

トレーニングモードも充実

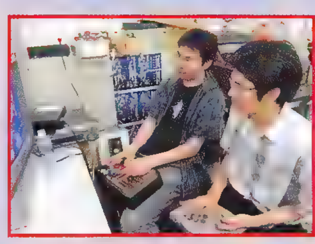


アーケードバージョンではシオンの永久連続技もバッチリ再現。

新カラーが大幅追加



闘劇覇者も気になる蒼崎青子の新カラー。アインツベルンか!?





新旧のヒロイン二人と、後ろに控えるカッチョイイ軋間＆秋葉が目印だ！

猛者たちが磨き上げた至高の技が今ここに!!



ギルティギア イグゼクス スラッシュ

メーカー	アークシステムワークス／セガ
操作方法	8方向レバー＋5ボタン
発売日	2005年9月末(稼働中)
使用基板	NAOMI GD-ROM

闘劇は終ったものの、やり込み続けられている本作は、まだまだ進化が止まらない。『＃RELOAD』よりも……なんて思っている諸君!! この記事を見て目を覚まそう!!

略称表記 ※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
【 】	ガトリング(カッコ内)
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

強者の技を学ぶ

今回の闘劇魂では、今もなお最前線を行くトッププレイヤーの協力を得て、数々の連係やコンボなどを紹介していく。彼らの技を学び、より腕を磨いていこう。

Text：パチ

ポチョムキン：即死連係

最近、「しゃがみガードからニュートラル or ジャンプ移行モーションを取ったときに攻撃をくらうとしゃがみくらいになる」現象が判明した。つまり、間の開いた連係を組んだ際に、相手がしゃがみガード→ジャンプと入力したときに打撃をくらうとしゃがみくらいになる。この現象は「ABEGEN」氏が発見し、『GENガード』と呼ばれているようだ。これを利用した連係が、

●めくりジャンプHS→ハンマフォール(以下ハンマ)Ⓕ前進→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒハンマ Ⓕガイガンター→ガイガンティックブリッド→追撃

画面中央で狙う連係で、ジャンプHSの後は下段の立ちKしゃがみKとポチョムキンバスター(以下Pバス)の二択になるため、打撃はしゃがみガードをするのが基本。そこでハンマにつなぎ、ガードバランスを増加させよう。ここでさらにPバスと、しゃがみくらいにのみつながる【近距離立ちS→立ちHS】が二択になる。Pバスを嫌がってジャンプする相手に近距離立ちSが刺さり、しゃがみくらいになるという寸法だ。

【近距離立ちS→立ちHS】

●ハンマⒻガイガンター→ガイガンティックブリッドはフォースロマキャンから最速でガイガンター→最速でガイガンティックブリッドを出す必要があるので非常に難しい。なお、A、B、A、ポチョムキン、ロボカイの3キャラには決まらないので注意。追撃用パーツは、

1 立ちP→近距離立ちSⒿハイジャンプP×n(ソル相手ハンマガード時390)

2 立ちK→しゃがみHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド(カイ相手ハンマガード時406)

1は全キャラに入るパーツで、浮きの軽いメイ、梅喧、ディズィーは【立ちK→近距離立ちS】で拾うのがオススメ。とはいえ難しいので、安全策の立ちPでも構わない。ミリア、チップはこれで簡単に即死する。

2はキャラ限定で、カイ(難)、エディ、チップ(即死)、アクセル、ヴェノム(難)、テスタメント、ディズィー(難)、イノ、ザッパ(難)、ブリジットに入る。なお、ディズィー、ブリジットは、ガイガンターを決める前のガトリングを【立ちP→近距離立ちS→立ちHS】に。(難)と付いているキャラは、1で追撃した方が無難。

さらに、もう一つの即死コンボも紹介しよう。

●(画面端)Pバス→立ちHSⒸガイガンター→(歩いて)↓ガイガンター→(歩いて)➡+HS→ハンマ→(気絶)→Pバス→しゃがみHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド。

気絶値60以下のキャラ(A、B、A、メイ、ポチョムキン、ファウスト、紗夢、闇慈、ジョニー、テスタメント、スレイヤー、ロボカイ以外)は確実に気絶し、バーストも最初の立ちHSと気絶後のしゃがみHS後しかできない。

また、気絶値55以下のキャラ(ミリア、チップ、梅喧、ディズィー、イノ、ブリジット)は、立ちHSを➡+Pに代用でき、こちらの方が難度が下がるぞ。



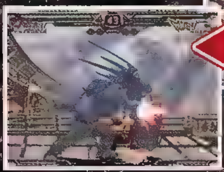
しゃがみくらいになる瞬間を狙って、新たな連係を組むことができる。



近距離でハンマをしゃがみガードさせ、フォースロマキャンをする。



ここからは前進して恐怖の二択。Pバスを嫌がる相手に近距離立ちSで



しゃがみくらいに。ガードバランスがたまっていると、連続技で即K.O.だ!!

ファウスト：ハイジャンプドリキャンK

千葉のファウスト使い「はっくる」氏が発見したテクニックを紹介。本作のジャンプ攻撃には、着地1フレーム前に攻撃を当てると、着地時の硬直が無くなる性質がある。ファウストはジャンプよりもハイジャンプの方が降下速度が速いので、ハイジャンプドリキャンKと行なえば、その恩恵を受けられる。入力は難しいが連続技のダメージが上がるので、できれば強力なハズ。



ハイジャンプドリキャンKは入力の速さがキモ。



成功すればしゃがみHS→レレレの突きも連続技に。



強者の技 コイチ編

関東随一のテクニシャンかつイノ使いであるコイチ。指先がつってしまうのでは(笑)、と思う彼のテクニックに注目!!

落下縦ケミカルがキモ 必殺!! コイチキック

コイチキックとは、通称オーメ中段を利用したジャンプKでのガード崩し連係のこと。まず最初に覚えたいのが下降性を付けた特殊ケミカル愛情（縦）（以下縦ケミ）の出し方。空中ダッシュ中に技を出すと本作では慣性が付くものがあるが、縦ケミの場合は、空中ダッシュの早めにキャンセルで出すとゆっくり下降する縦ケミに。空中ダッシュの終わり際に出すと落下の速い縦ケミになる。コイチキックを狙う場合は、この落下の速い落下縦ケミを出す必要がある。

次に覚えたいのが、最速ホバーダッシュと呼ばれるテクニック。➡➡長入れ→ニュートラル→➡と入力すると、ホバーダッシュ直後に空中ダッシュが可能。地上の相手に空中ダッシュ攻撃を当てられる。前述の二つのテクニックを覚えたら次は実践。

1 画面端付近でダウンを奪い、最速ホバーダッシュから高速落下縦ケミを重ねる

2 画面端付近で、最速ホバーダッシュKからディレイキャンセルで高速落下縦ケミをガードさせる。

この後に昇りジャンプKを当てれば、最速中段攻撃の完成。縦ケミの後の選択肢は、落下縦ケミ着地後→足払い→縦ケミⒻ近距離立ちS…。また、2のパターンは空中ダッシュK→落下縦ケミの間が開くため、割り込まれるが、空中ダッシュ【K→P】→落下縦ケミにすれば割り込まれない。連続技はP狂言実行の最速の発生部分を当てるのがコツ。アドリブで決めよう。

昇りジャンプKが最速の中段に。ここから最大級の連続技を決めよう。





その後、空中ダッシュの終わり際に縦ケミを出す。大幅に有利となるのだ。

画面端に追い詰めたら低めに空中ダッシュ。



コイチキックまとめ

その1
1：画面端でダウンを奪う
2：最速ホバーダッシュから下慣性の付いたケミカル愛情（縦）の持続を起き上がりに重ねる。
3：立ちガードした相手に対して昇りジャンプKを当てる

その2
1：最速ホバー空中ダッシュジャンプKをガードさせる
2：ジャンプKからディレイキャンセルケミカル愛情（縦）で下慣性の強い特殊ケミカル愛情（縦）をガードさせる
3：立ちガードした相手に対して昇りジャンプKを当てる

■対応キャラ一覧表
A：ジャンプKが当たらないキャラ　A.B.A、チップ、ブリジット
B：ジャンプK→狂言実行のみ当たるキャラ　メイ、ファウスト、ザッパ
C：ジャンプK→限界フォルテッシモが当たるキャラ　エディ、ミリア、紗夢
D：ダッシュジャンプK→ケミカル愛情（縦）が当たるキャラ　聖騎士団ソル、カイ、アクセル、闇慈、ジョニー、テスタメント、イノ、ロボカイ
E：ジャンプK→ケミカル愛情（縦）が当たるキャラ　ソル、梅喧、ポチョムキン、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー
E＞D＞C＞B＞Aという流れでEの対応キャラにはDもCも入る
A.B.A、チップ、ブリジット以外のキャラにはジャンプK→狂言実行がつながる

■コイチキックからの連続技

Bの対応キャラの連続技
昇りジャンプKⒸP狂言実行Ⓡ【➡＋P→立ちHS（ジャンプ仕込み）】Ⓒケミカル愛情（横）Ⓕ空中ダッシュジャンプSⒸ空中ダッシュ慣性付きケミカル愛情（縦）→着地→立ちHSⒿ→ジャンプHSⒸP狂言実行→空中ダッシュHSⒸP狂言実行→S狂言実行

Cの対応キャラの連続技
昇りジャンプKⒸ限界フォルテッシモ→近距離立ちSⒿ【S→HS】Ⓒちょっとためて P狂言実行→低空ダッシュ【S→HS】→着地→近距離立ちSⒿ【S→HS】ⒸS狂言実行

Dの対応キャラの連続技
ダッシュ昇りジャンプKⒸケミカル愛情（縦）ⒻP狂言実行→P狂言実行→P狂言実行→空中ダッシュHS→空中慣性付きケミカル愛情（縦）→着地→近距離立ちSⒿ【S→HS】ⒸP狂言実行→空中ダッシュ【S→HS】ⒸP狂言実行→S狂言実行

Eの対応キャラの連続技
昇りジャンプKⒸケミカル愛情（縦）ⒻP狂言実行→P狂言実行→空中ダッシュ【S→HS】→着地→近距離立ちS→ハイジャンプ→【S→HS】ⒸP狂言実行→空中ダッシュ【S→HS】ⒸP狂言実行→S狂言実行

投げ仕込み縦ケミカル

テンションゲージ50％未満の状態で➡⬊⬇⬋⬅➡＋HS→ずらし押しSと入力すると、相手と密着状態時は投げ、投げスカりを誘って相手がジャンプしたときは縦ケミが出るので対空に。相手が打撃を出してきた場合は、縦ケミが1フレームで空中判定なので、空中くらいになる。相手が飛び道具を重ねず、直接起き攻めしてきたときのリバーサルで出すのが有効だ。



相手が密着しているときは投げが優先され……、

それ以外は縦ケミに。投げ漏れを防げるのが優秀。



強者の技 小川編

キャラが弱体化しようが、小川君の技術に偽り無し!! 極限までやり込んで身に着けた、エディの真髄、とくと見よ!!

タケノコハメで、動けない起き攻めを

『GGX』時代から続く古のテクニックであるタケノコハメの『SLASH』版を紹介。タケノコハメとは、しゃがみガードより立ちガードのやられ判定が大きいキャラに、立ちガードのみ可能な距離でインヴァイトヘルを重ね、しゃがんでいれば当たらないが、動くとインヴァイトヘルが当たるという状況を作るものだ。ジャンプ可能なキャラも存在する上、距離調整が非常に難しいので、距離を調整しやすい画面端で狙うのが基本となる。主な狙いどころは、分ゲージを回復している間の時間稼ぎ。距離の目安は左表を参照してほしい。タイムの中央からの距離を基準にして合わせよう。



しゃがんでいると当たらないが、立つとヒットする。かなり強力だ。

タケノコハメは相手の目前、もしくは裏側にインヴァイトヘルを出す。



画面端のダムドファング始動のタケノコハメ一覧

A.B.A　ダムド→1歩歩き（タイムの中央）→Sインヴァイトヘル　※当たらないが、ジャンプ移行フレームに当たる。

カイ、ロボカイ　ダムド→立ちP空振り（距離はその場）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプ可能

ミリア　ダムド→1歩歩く（タイムの中央より1ドット後ろ）→Sインヴァイトヘル　※難度が高いのでオススメしない

エディ　ダムド→1歩下がる（体力バーの切れる所の2ドット手前ぐらい）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプされない

チップ　ダムド→半歩下がる（体力バーの切れる所の1ドット後ろ）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプされない

ファウスト　ダムド→その場→Sインヴァイトヘル　※ガードには当たらないがジャンプ移行フレームとニュートラルモーションに当たる

ポチョムキン　ダムド→半歩歩く（タイムの中央より1ドット後ろ）→Sインヴァイトヘル　※ジャンプモーションの最初でインヴァイトヘルに引っ掛かる

梅喧　ダムド→1歩下がり（体力バーの切れる所の1ドット手前）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプされない

アクセル　ダムド→一歩歩き（タイムの中央より1～2ドット手前）→Sインヴァイトヘル　※ジャンプは可能

闇慈　ダムド→1歩半歩く（タイムの中央より2ドット手前ぐらい）→Sインヴァイトヘル　※ジャンプで回避可能

紗夢　ダムド→半歩下がり（体力バーの切れる所）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプで回避可能

ジョニー　ダムド→レバーを後ろに1回コンといれる（体力バーの切れる所）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプされない

ヴェノム　ダムド→1歩下がる（体力バーの切れる所の2ドットの手前）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプで回避可能

テスタメント　ダムド→2歩下がり（体力バーの切れる所）→HSインヴァイトヘル
ダムド→2歩歩き（タイムの中央）→Sインヴァイトヘル　※Sインヴァイトヘルはジャンプ可能

ディズィー　ダムド→4歩ぐらい歩く（2P側の体力バーの切れる所の2ドット後ろぐらい）→Sインヴァイトヘル　※ジャンプされない

イノ　ダムド→1歩歩き（タイムの中央の1ドット手前）→Sインヴァイトヘル　※ジャンプで回避可能

ブリジット　ダムド→半歩下がり（体力バーの切れる所）→HSインヴァイトヘル　※ジャンプで回避可能

非対応キャラ
聖騎士団ソル、ソル、メイ、スレイヤー、ザッパ

そのほかのパーツ
・ダスト→D→D→シャドウギャラリー
・ジャンプ攻撃＋ドリルスペシャル→昇りシャドウギャラリー
※バックステップなどで距離調整が必要。

※表中略称：ダムドファング→ダムド

木の実停滞を使った時間差起き攻め

パターンは左表の通り。投げ、しゃがみHSからはその場、魚を捕る時に使ってたんです（以下魚）Ⓕダッシュは先行入力ダッシュから画面端到達前に木の実をとる時に使ってたんです（以下木の実）を出す。その後は表の通り、停滞から起き攻めを仕掛けよう。発射のタイミングは、2は相手の起き上がりに重ねる。3-1・2は昇りジャンプP（K）からギリギリで連続ヒットするように。4は最初の攻撃を当てたときに発射、5は[illegible]してください（以下泡）を出したときに自動発射される。リバーサルを警戒するときは1や3、投げ漏れを警戒する際は2と5、ダメージを与えたい場合は3、4と使い分けよう。





ダッシュジャンプKで連続ガード中段にし、木の実を発射しよう。

S押しっぱなしの操作は慣れが必要。空中ダッシュHSを深く当て



ダストのダメージアップを狙え!!

●ダウンダスト連続技
ダスト↓一瞬フォルトレス↓D（2段目）↓S泡↓下り着地寸前にジャンプHS＋泡破裂↓バックステップ魚
メイ、紗夢、梅喧、ブリジット以外に可能。しゃがみK↓発射↓ダストなど、基底ダメージ補正が掛かるダストからダウンを奪えるのがメリット。

●フォローを含めたダスト
（画面端）木の実停滞（距離近め）↓空中ダッシュ下りHS↓ダスト（崩し）↓ホーミングジャンプ↓一瞬待って空中バックダッシュ↓空中ダッシュ泡↓HS＋破裂↓着地↓木の実停滞↓ハイジャンプHS↓泡↓発射↓HS＋破裂↓着地↓ハイジャンプ【P↓K↓S↓D】
ダストガード時も、木の実自動発射で攻めを継続可能。ハイジャンプHSにやや遅らせて当てる。2回目の発射は泡を出すと同時ぐらいに当たるタイミングで出そう。

木の実停滞を使った画面端起き攻め

始動技
- 魚Ⓕその場木の実→停滞
- 通常投げ→木の実→停滞
- ガトリングしゃがみHSⒸ木の実→停滞

1：低空空中ダッシュ HS→泡→ジャンプHSorKで破裂→木の実発射（停滞時間切れ自動発射）→話し相手→話し相手連係
※ジャンプHS→泡の部分で、ベストのタイミングだとリバーサル技を出されてもガードできる。上に入れっぱなしをされると跳ばれるが、ジャンプHSを空中ガードさせることはできる。

2：低空空中ダッシュ→発射→中下段の二択
上入れっぱなし対策。木の実がジャンプ移行フレームに引っ掛かる。

3-1：低空空中ダッシュ HS→昇りジャンプP→発射（気持ち早め）→下りジャンプHS（気持ち遅め）→ガトリング（対応キャラは下記の通り）
※下段は、足払いⒻ発射→➡＋HSⒿ～やしゃがみK→発射→ダストorダッシュガトリング

対応キャラ：聖騎士団ソル、ソル、エディ、ジョニー、アクセル、ポチョムキン、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、
一応できるキャラ：ミリア、紗夢、イノ（フォルトレスで離されるだけでジャンプPが届かない）
メイ、ザッパ、ファウスト（相手がフォルトレスをしない、かつジャンプHSを深くめり込ませたときだけできる。できないと思っていた方がいいくらいタイミングはシビア）。

3-2：低空空中ダッシュ HS→少しダッシュしてジャンプK（連続ガード中段）→ジャンプP（ガトリングでスキ消し）→発射→下りジャンプHS→ガトリング
※ジャンプPをジャンプKにすることができる。利点は、ダッシュ慣性を付けることにより、地上で密着してガトリングを決められること。ジャンプKは基底ダメージ補正無し。ガトリング→魚で半分は減る。
対応キャラ：ソル、エディ、ヴェノム、闇慈、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、アクセル

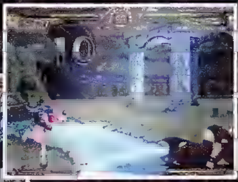
4：低空空中ダッシュ→空中バックダッシュ HS→発射（遅め）→低空ダッシュジャンプHSからガトリング
※下段は低空空中ダッシュ→着地しゃがみK→発射。威力は高いが、投げ漏れの技によくつぶされる。背の低いキャラには当たりにくいので、安定させるなら発射→着地ダッシュ→ガトリングで。

5：低空空中ダッシュ→下りS泡→発射→泡破裂→低空ダッシュ攻撃と着地しゃがみKの二択
※投げ漏れ対策。泡が投げ漏れの技にヒットする。泡ヒット後は着地木の実で拾うことも可能。
これを見せることによって4の二択が生きる。

※表中略称：独りにしてください→泡、よく話し相手になってくれます→話し相手、魚を捕る時に使ってたんです→魚、木の実をとる時に使ってたんです→木の実

ロジャーゲットのガード不能で体力ゲット!!

ロジャーゲットの下段部分と同時にジャンプ攻撃を決めるガード不能起き攻めは、連続技＋起き攻めで、体力を5～8割近く減らせる。まずは左表のレシピを見てほしい。YOYO配置↓ロジャーゲットは素早く行なう。起き上がりの遅いA.B.A、チップ、紗夢には遅らせてロジャーゲットを出そう。また、この起き攻めはリバーサル対策も兼ねる。1、4、5はロジャーが盾になるので、リバーサル必殺技などを無効化する。2、7は距離が遠いため、前ジャンプSを重ねれば、リバーサル必殺技と黄色バーストを封じられる。3、6は前ジャンプ時に一瞬フォルトレスしてからジャンプ中⬇＋SでOKだ。





即座に空中ダッシュ⬇＋S。ロジャーゲットの2段目と同時にヒット。

メンテナンス中の悲劇などを決めたら⬅YOYO設置からロジャーゲット。



また、表には特定の連係を書いているが、ジャンプ攻撃を重ねるパターンは主に三つ。1、ジャンプ【K↓P】はガード不能にさせやすいがリターンは低め、2、【K↓S】はリターンは大きいがガードされる可能性がある。3、下段攻撃とタイミングがぴったり合う場合はジャンプ中⬇＋Sを重ねるのがベスト。ロジャーゲットの浮き具合で立ちPか立ちK↓➡＋Sで拾えるが、安定を選ぶなら近距離立ちSで拾って連続技につなごう。





βブレードを出されても、ロジャーが盾になるので何ら問題無い。

この起き攻めはガード不能かつ、リバーサル対策としても優秀だ。

ロジャーゲット起き攻め

1：（画面端）キックスタート マイ ハート→発射Ⓡ➡方向YOYO配置→ロジャーゲット→ジャンプ【K→S】or【K→P】

対応キャラ：メイ、梅喧、ザッパ、ミリア、ヴェノム、ファウスト以外のキャラ
※ジャンプ【K→S】はガードが困難、【K→P】のつなぎはガード不能。着地後のつなぎは確認の手間が必要無い近距離立ちSがベスト。なお、起き上がりの遅い、紗夢、チップはジャンプ攻撃をジャンプDにもできる。A.B.AにはYOYO配置、ロジャーゲットともに遅らせて出さないと重ならない。
また、非対応キャラのミリアのみ、ジャンプ⬇＋Sにすればジャンプ移行フレームにヒットするので、ジャンプ防止のジャンプ⬇＋Sとロジャーゲット起き攻めの二択を仕掛けられる。また、ロマキャン後に遅らせ➡方向YOYO配置と行なえば、ソルのヴォルカニックヴァイパー、カイのHSヴェイパースラスト、チップのβブレードなどのリバーサル技を無効化できる

2：（画面中央）遠距離立ちS→引き戻し→低空空中ダッシュ～【P→K→S→⬇＋S】or【P→K→S→K】or【P→S→⬇＋S】→着地→メンテナンス中の悲劇→⬅YOYO配置→ロジャーゲット→低空空中ダッシュ⬇＋S

対応キャラ：メイ、梅喧、ファウスト、ザッパ、チップ以外のキャラ
※メンテナンス中の悲劇が立ちやられに7～9ヒットすれば成功。キャラごとに低空空中ダッシュ中のつなぎを三つのうちから変える。なお、ディズィー、カイ、ミリア、イノ、A.B.Aのみ特定のつなぎのみ決まる。

■キャラ別補足（リバーサル封じ）
ソル、ディズィー（P→S→⬇＋Sのみ）：レシピ通りでリバーサルヴォルカニックヴァイパー、ネクロ怒った場合を無効化。
カイ（ダッシュ慣性付き低空空中ダッシュ P→ディレイK→ディレイS）：密着でメンテナンス中の悲劇を当てないと、ダウン復帰されやすい。ロジャーゲット後→前ジャンプSにすれば、ヴェイパースラストを無効化する。
闇慈、エディ、ミリア（【P→K→S→K】のみ）、イノ：ロジャーゲット後→前ジャンプSにすればリバーサルの紅、アモルファス、ウィンガー、狂瀾desperateを無効化。
A.B.A（【P→P→K→S】のみ）、低空空中ダッシュ⬇＋Sで証拠・隠匿、断罪を無効化。

3：デッドアングル→⬆or⬅方向YOYO配置→ロジャーゲット→低空空中ダッシュ⬇＋S
デッドアングルヒット時の距離が近い場合は⬆、遠い場合は⬅配置にする。デッドアングルにはバーストキャンセルを仕込むと、つぶされる心配が無い。デッドアングルカウンターヒット時は起き上がりにロジャーゲットが重ならないのでロジャーゲット→前ジャンプP（ジャンプ防止）→下りジャンプ⬇＋Sにする。イノの大木をさする手やスレイヤーのマッパハンチなど、確定状況が多い。

4：（画面中央）キックスタート マイ ハート→停止→⬅YOYO配置→低空空中ダッシュ⬇＋S　A.B.A限定
前ジャンプ➡YOYO配置→ロジャーゲットⒻ先行入力空中ダッシュ【K→S】
チップ限定　ジャンプもリバーサルβブレードも無効化

5：ダスト→【P→P→P→S】or【P→S→⬇＋S】or【S→D（2ヒット）Ⓙ】→空中⬇配置→ロジャーゲット→ジャンプD
ダストからガード不能。キャラと距離によってレシピを変える必要がある。

6：（画面端）俺とキルマシーン→➡YOYO配置→ロジャーゲット→前ジャンプ⬇＋S

7：（画面中央）足払い先端Ⓕ⬅YOYO配置ロジャーゲット→空中ダッシュ⬇＋S
リバーサル対策をするなら2同様、前ジャンプSにする

覇者の技



紗夢の性能を極限まで引き出した匠の技を徹底解剖!! 覇者は何をするのか、何を考えているのか？ 覇者の声を元に、すべてをお届けしよう!!

～KA2編～

覇者の技その1 立ち回り編

●基本方針は？…中間距離（低空空中ダッシュD1段目が当たる距離）で様子見をし、相手が攻めてくるならしゃがみS、足払いを置く。相手も様子見をするなら、低空空中ダッシュめくりHS、低空空中ダッシュD、特殊逆鱗（空中ダッシュの出始めに逆鱗）、ダッシュしゃがみS、足払いなどで攻める。特に使うのは空中ダッシュDで、奇襲や硬直の大きい技の空振りを狙ったり、何となくで振っていく。



低空空中ダッシュ Dの1段目を当てる距離を保つのが基本。スキあらば狙っていく。

●朝凪の割合は？…剱楼閣8・龍刃2の割合。朝凪龍刃のダメージが大きく下がったので、朝凪剱楼閣を使った連続技と大差が無い。無敵が増えて、崩しのパターンも増える剱楼閣を主に使う。逆鱗は特殊逆鱗が使えなってしまうため使わない。



しゃがみSは置いて出し、けん制つぶしに。暴れつぶし、暴れにも使いたい。

●鉞斧の頻度は？…基本は対空に使い、間の空いた固め、連係のすき間の暴れ対策や、連係の途中に直前ガードして仕込む。また、相手のけん制技の届く距離で仕込んでおく。鉞斧後は相手キャラ、位置でS、しゃがみS、足払い、フォルトレスを使い分ける。

バーストキャンセルは、闇慈の疾や、イノの抗鬱音階など、飛び道具以外には仕込まない。立ち回りで使うと相手のタイミングに左右されて安定しない。



紗夢の重要なダメージ源となる投げは、覇者も当然のように愛用している。

●テンションゲージの割合は？…ロマキャン、フォースロマキャン：覚醒必殺技：フォルトレス：デッドアングルを4：3：2：1の割合。

大ダメージを与えたいときにロマキャンは必須な上、投げフォースロマキャンは基底ダメージ補正が掛かるが貴重なダメージ源になる。覚醒は暗転後0フレームで出て、フォースロマキャン可能など高性能なものがそろっているため、使用頻度は高め。フォルトレスは画面端から安全に逃げる、連係を抜けやすくするなど、防御面で不可欠なため最低でも2割程度は使う。

デッドアングルはカウンターヒット時に追撃可能なので、相手の体力がほとんど無いときに使う。

紗夢は攻めキャラなのでテンションゲージが非常にたまりやすく、攻めて相手を崩したときにゲージが50％以上という状況が多い。状況と相手のバーストゲージを見て、最良の連続技選択をすることで戦力が大幅に上がる。

●覚えて得する技の振り方…

立ちP…発生が3フレームと早いので、シビアな状況での連続技のつなぎ、跳び込みを裏回りしたときの対空に。

しゃがみP…ガードさせて4フレーム有利なので、連係のつなぎ、暴れつぶし連係に。

しゃがみK…アクセルのリバーサル弁天刈り、エディの分身つぶしに。

●＋HS…けん制、対空用、密着でガードされると確定で投げられるので、2ヒット目のみ当たる距離で出すか、ロマキャンとセットで使用。

爆蹴回り込み…イノの覚醒必殺技を読んだときに使う程度。

覇者の好む起き攻め

1：足払い→前ジャンプ→空中ダッシュ Dor着地立ちKorめくり特殊朝凪剱楼閣
基本的な中下段、バックステップされてもジャンプDなら問題無くヒットする。めくり特殊朝凪剱楼閣が非常に見えにくいのでメインの選択肢として使用する。

2：足払い→起き上がりのタイミングに合わせて前ジャンプP
リバーサルを出されてもガードできる。ハイジャンプだとばれやすいので通常ジャンプから狙っていこう。ジャンプPは、フォルトレスされても距離があまり離れず、連係を狙いやすい。ジャンプP後は立ちKか投げで二択を迫る。

3：足払い→【立ちK→しゃがみP】 orしゃがみP重ね
立ちKはリバーサルで投げを狙う相手用。しゃがみPまでにヒット確認をして、連続技かガトリング→足払いへ。しゃがみPはヴェイパースラストやスターシップなど発生が遅いリバーサル対策。ガード時は連係へ。

5：足払い→遅め前ジャンプ→ジャンプ【P→S】
誘い起き攻め。1や2よりも遅いタイミングで跳ぶ。空中ガードやバックステップで簡単に避けられるように見えるが、ジャンプPを早めに出して起き上がりに重ねる起き攻め。慣れてしまうと見切られやすいが初見では当たりやすい。

6：足払い→前ジャンプ→ジャンプD2段目重ね
誘い起き攻め。ジャンプD1段目が空振るので、逃げようとする相手に当たる。これも見切られると崩せない。

7：連続技で朝凪剱楼閣締め（相手が画面端に到達していないとき）→着地後、少し前歩き→跳刃レバー前入れ→（ジャンプHSorめくりジャンプHSor着地立ちKor着地投げ）
地上跳刃が自分で軌道を変えられることを生かした起き攻め。レバー前入れっぱなしでめくりジャンプHS、レバー操作無しで正方向ジャンプHS、めくり着地立ちK、立ちK～と狙える。リバーサル必殺技を出されても、逆方向に出るものも。

8：コンボ地上朝凪龍刃締め（相手が画面端に到達していないとき）→相手方向にジャンプ→先行入力特殊逆鱗（自分右向き時⬇⬋⬅⬅＋K）
前後に揺さぶる二択。重ねると振り向きで両ガードされるので、一瞬だけ遅らせて重ねる。入力タイミングが早いと裏、やや遅いと正方向に逆鱗が出る。

Profile――KA2

第1回サミーズカップ出場という、実は『GGX』時代からの最古参プレイヤーの一人。稼動当初から紗夢を使い続けて早6年、ストイックな姿勢でやり込み続けた結果、今では紗夢使いナンバーワンの地位を獲得している。その実力は『闘劇'06』でも遺憾無く発揮され、決勝大会では14勝1敗という圧倒的な強さで、「ゆきのせ」に3度目の優勝をもたらした。



闘劇'06では大舞台でその実力を遺憾無く発揮。3タテの山を築く。

覇者の技その2 キャラ対策編

●ソル：中距離の低空ダッシュや昇りジャンプP→下りジャンプHSはしゃがみHSで対空。ガンフレイムフォースロマキャン[illegible]は安易に[illegible]しないで逃げる。

●カイ：しゃがみHSに勝ちやすい足払い、➡+HSを使う。[illegible]に足払いは、ダッシュ慣性を付けて出すとSスタンエッジをくぐれる。[illegible]のSスタン[illegible]。相手のゲージが25%未満なのを確認し、逃げるか、Sスタンに祓斧フォルトレスダッシュ足払いを狙う。

●ミリア：地上戦はしゃがみS主体、空に逃げるミリアを[illegible]ジャンプSで[illegible]低空ダッシュHSの[illegible]び込みは[illegible]立ちPで反[illegible]。

●メイ：しゃがみ[illegible]低空が安定。ゲージ50%以上なの[illegible]連続技へ。地上戦はしゃがみSが[illegible]やすく、カウンター[illegible]から[illegible]を狙う。

●エディ：しゃがみ[illegible]のエディは[illegible]低空ダッシュDが[illegible]しゃがみK[illegible][illegible]刃で[illegible]狙う。ドリルスペシャルのガード不能起き攻めにはリバーサル激・砕神掌が有効。

●ポチョムキン：立ちHSの間合いのやや後ろから少しだけ高い低空ダッシュをし、立ちHSならジャンプ[P↓HS]、出さないならフォルトレスで降りる。また、画面中央はダッシュ慣性付き低空龍刃でひき逃げが有効。スライドヘッドを出されてもジャンプできる。

●梅喧：朝凪は[illegible]ため連続技重視。起き攻めで立ちK重ね↓しゃがみPとすると、立ちKに妖刺陣をされてもヒット後に近距離立ちSが確定。裂羅はガードが間に合う。

●ファウスト：レレレの[illegible]は[illegible]Pカウンター[illegible]で反撃。[illegible]祓斧→遠距離立ちSでカウンターを取れる。[illegible]足払いガード後に祓斧を仕込む。

●チップ：足払いをガードしたら祓斧を仕込む。列挙まで入れ込んでいる場合は、遠距離立ちSから連続技が確定。

●紗夢：先に攻めず、特殊逆鱗、空中ダッシュ攻撃、百歩&千里沁鐘には祓斧を仕込む。

●アクセル：蜂巣箱を警戒し、跳び込みは低空ダッシュフォルトレス、リバーサルS弁天刈りはしゃがみKを重ねる。

●[illegible]：形を[illegible]し、見てから[illegible]回[illegible]時はガードになる。ガードポイント技対策は[illegible]攻めでジャンプS重ね[illegible]ジャンプフォルトレスで[illegible]可能。

●ジョニー：中距離でしゃがみ[illegible]P・足払い、低空ダ[illegible]Dで奇襲。この距離のジョニーのHS系通常技は、空振り確認から空中ダッシュD[illegible]かダッシュ足払いで反撃可能。

●ヴェノム：しゃがんで待たれているときは跳び込み厳禁。ヴェノムの立ちKに対して勝てる[illegible]足払いしか無い。

●テスタメント：空中ゼイネストで[illegible]のタイミングをずらしても着地点で立ちPで連打をすれば安定対空になる。

●ディズィー：遠距離で話し相手を作らせないよう距離を詰める。画面端に追い詰めたら、しゃがみSをギリギリ当たらない距離で出すと、ディズィーの立ちP以外をつぶせる。

●スレイヤー：ダッシュ慣性付き低空龍刃でひき逃げが可[illegible]着地にマッパハンチを出されても祓斧が間に合う。対[illegible]は祓斧がジャンプS。裏回り時は立ちP対空も安定。

●イノ：中距離から低空ダッシュめくりHSかD、遠立ちS、しゃがみSが有効。イノの起き攻めには祓斧投げ仕込み➡+Pかフォルトレスを張りながらファジーガードが有効。

●ザッパ：[illegible]は痛そうっていうか痛いには祓斧を合わせる。幽霊時は飛び道具に祓斧を狙い、幽霊が少ないときに攻める。犬憑依時はしゃがみKと[illegible]脚を散らして犬を消すことを優先。ラオウは少し遠い位置のダークネスアンセムに対して[illegible]崩壊で反撃可能。

●ブリジット：対空が強いので安易に跳び込まない。➡+HS先端当てがけん制に有効。

●ロボカイ：自分がゲージ50%以上の状態で攻められたら早めにデッドアングルを使う。

●聖騎士団ソル：起き攻めはガンブレイズが怖いので前ジャンプ～後ろ空中ダッシュで技を誘う。しゃがみS後は下段が無いので祓斧が安定。

●A・B・A：通常時はダッシュ足払いが届く距離で、焼成に反撃する。諸刃モードはA、B、Aの立ちHSは足払い、遠立ちSには低空ダッシュHSで対応。起き攻めは起き上がりが遅いので立ちK重ねをメインに。

覇者の連係

1：(➡+P)→しゃがみP→少しダッシュしゃがみP
固めの連係のパーツ。相手キャラや状況を考えて組み合わせる。ヒット時はコンボか足払いで締める。

2：特殊逆鱗(ガード)→激・砕神掌Ⓕ
特殊逆鱗をガードされた後、発生の早い下段を出されると紗夢側はすべて発生負けする。特殊逆鱗ガード後、しっかり技を置いておく人に対して使う。

3：(相手空中ガード)【ジャンプS→P】×n→鷹嬰脚Ⓡ 空中ダッシュ【P→HS】
空中の相手にジャンプSをガードさせたときの崩し。ジャンプ【S→P】×nを繰り返し、着地ギリギリで鷹嬰脚ロマキャンをする。ジャンプ【S→P】をガードさせているときに紗夢が相手キャラより若干高い位置に居るときに狙う。

4：(画面端)ダウン追い打ち【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ 特殊劒楼閣(空中ダッシュ劒楼閣)→派生逆鱗ロマキャンor 着地立ちKor 着地→祓斧仕込み歩き投げ)
相手の残り体力が少ないときに狙う連係。ダウン復帰を取った相手に特殊劒楼閣をヒットorガードさせられ、ガード時は派生逆鱗を出すか着地立ちKで二択。ダウン復帰しない相手には起き上がりに劒楼閣の最終段をガードさせられるので、その後立ちKと投げで二択。

5：画面中央　足払い→前ジャンプ→特殊劒楼閣(めくりヒット)→相手方向にダッシュ【立ちP×n→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ 低空ダッシュ【P→HS】
起き攻めでめくり特殊劒楼閣がヒットしたときの連係。立ちPが相手が受け身を取らずに連続ヒットか、受け身後後ヒットした場合は空中コンボへ。ダウン復帰後、フォルトレスでガードされていたら、近距離立ちSが出せるギリギリの距離まで立ちPをガードさせてから近距離立ちSを出す。遠距離立ちSの時点で相手のテンションゲージを40%程度削れるので、相手のゲージが切れるのを確認して空中コンボへ持っていける。ゲージが切れなかったとしても連係後に固めに持っていけるのが利点。

覇者の技 ～KA2編～ まとめ

圧倒的なやり込み量と、豊富な知識というバックボーンに支えられた自信が氏の持ち味。紗夢使いとして秀でる部分を挙げるなら、やはり間合いの取り方。低空ダッシュDで差せる間合い、相手の技を熟知し。そこに合わせる、といったスタイルを突き詰めたのが今現在の形だろう。さらに、入力の難しい低空ダッシュを使った連続技や低空龍刃、特殊劒楼閣が主体なのも、やり込みのなせる技。これを読み、少しでも氏に近付いてもらえれば幸いである。

覇者の多用する連続技

1：【近距離立ちS→しゃがみS→立ちK→遠距離立ちS→足払い】

2：(激・砕神掌Ⓕ)→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS(1～2段目)→➡+K→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ 低空龍刃→劒楼閣→逆鱗
ファウスト、ザッパ以外の全キャラ対応

3：(ゲージ50%)近距離立ちS→遠距離立ちSⒿ 低空龍刃Ⓡ ジャンプHS→着地→ジャンプSⒿ HSⒸ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
ファウスト、ザッパ以外の立ち状態限定(ポチョムキンのみしゃがみくらい可)

4：(画面中央限定、ゲージ50%)足払いⒸ 激・砕神掌→低空空中ダッシュD→ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗

5：(ゲージ50%)遠距離立ちS(ヒット確認)Ⓒ 兆脚鳳凰昇

6：【近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】Ⓙ 低空龍刃→劒楼閣→逆鱗
ミリア、メイ、ポチョムキン、ファウスト、チップ、テスタメント、ザッパ限定

7：【近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】Ⓙ 低空空中ダッシュ【S→HS】Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
メイ、ポチョムキン、ファウスト限定。ファウストは低空ダッシュ以降を【S→P→S→HS】→着地→ハイジャンプ【S→HS】龍刃→逆鱗に。

8：遠距離立ちS(カウンター)→低空空中ダッシュD→ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
ファウスト、ザッパ以外の遠距離S立ちくらい時(ポチョムキンのみしゃがみくらい可)

9：【近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】Ⓙ 特殊朝凪劒楼閣→着地→【近立ち遠距離立ちS】Ⓙ D(1段目)Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
メイ、ミリア、チップ、ファウスト、ポチョムキン限定。

10：足払いⒸ 爆蹴足払い→朝凪龍刃→激・砕神掌→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ D(1段目)Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
画面端付近、梅喧、ブリジット限定。

11：足払いⒸ 激・砕神掌→朝凪龍刃→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ D(1段目)Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
軽量級限定。

12：【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ 低空龍刃→朝凪劒楼閣(1段目)Ⓡ 着地→近SⒿ SⒿ【S→HS】Ⓒ 龍刃→劒楼閣→逆鱗
ファウスト、ザッパ以外の全キャラの立ち状態(ポチョムキンのみしゃがみくらい可)

※低空龍刃はジャンプし始めた瞬間にKを押す。入力は⬆⬇⬋➡Kでも⬇⬋➡⬈Kでも可能。低空空中ダッシュは、入力の速さと、そこからのボタン入力の正確さが大事。要練習。10は爆蹴足払いを最速で出し、紗夢の方向に相手が吹き飛べば拾える。11は足払いは⬇⬋➡⬇⬋➡⬈入力で出せばヒット確認が楽。朝凪龍刃は最速で。

『ソウルキャリバーⅢ』を触ったことが無い人でも大丈夫!

スタートラインに立つための五つのステップ

本作は、難しい操作を必要とせず、手軽にキャラを動かせるのが魅力。新しい3D格闘ゲームをやってみたいと思っている、そこの君！　この記事を読んで、ゲーセンに出陣だ。

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション 初心者講座

- STEP1 技の出し方を覚えよう
- STEP2 立ち回り時の移動法
- STEP3 攻守の駆け引きを理解しよう
- STEP4 自分に合ったキャラクター選び
- STEP5 超簡単！　空中コンボ
- おまけ CPU戦活用法

STEP1 技の出し方を覚えよう

これがすべての始まり！

キャラクターは8方向＋4ボタンで操作する。ほかの3D格闘ゲーム同様、レバーとボタンを組み合わせたコマンドで技が出るぞ。主力になる技のコマンドは簡単なものばかり。⇨Ⓐや⬃Ⓑなどで、意識せずとも簡単に出せるはずだ。

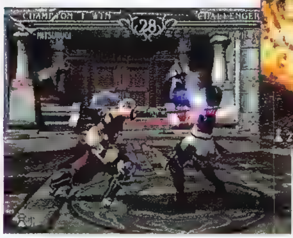


ただし、本作独特の特殊な入力もある。スライド入力がその一つで、例えばⒶⒷなら、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力する感じだ。

もう一つはホールド入力。これはボタンを押しっぱなしにすることだ。途中で技が変化するぞ。

技を出すことを覚えたら、次にその技のリーチを把握することが重要になる。ほかの格闘ゲームと違い、短い技から非常に長い技までそろっているためだ。どの技がどの距離に適しているか、近距離、中距離、遠距離の3種類くらいに大別して、把握しておくと実戦で役に立つぞ。まずは「相手に届く技を出すこと」。これを目標に技を出してみるといいだろう。

なお、キャラによって得意な間合い（STEP4参照）が違うので、それを考慮できれば完璧だ。



まずは、技のリーチを覚え、相手に届かせることを目標にしよう。これだけで、技の使い分けが理解できるだろう。



ちょっと特殊な入力もあるぞ。ボタンを押しっぱなしにすると技が変化。この場合ならガード不能技になるのだ。

まとめ

- まずは自分のキャラの技が出せること
- 特殊な入力もある
- 技のリーチを知り距離ごとに使い分けられるとベスト！

あなたの疑問にお答えします 『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』四つの「？」

初めてプレイする人が感じる疑問を徹底解明！「あれって何？」、「なんでそうなるの？」という素朴な疑問から、「あの技が決まらない」、「あの連係から脱出できない」という実戦に即した疑問まで、すべてお答えします。

Q 縦斬りと横斬りの違いって何？　あと蹴りの使いどころは？

『鉄拳』や『バーチャファイター』をプレイしている3D格ゲー中級者です。そもそも縦斬りと横斬りって何ですか？　違いはありますか？

A 縦斬りは垂直方向に、横斬りは水平方向に強い攻撃です

どちらも攻撃であることに変わりはありません。ただし、出す技にそれぞれ特徴があります。

縦斬りは、垂直方向に強く、浮かせ技など威力の高いものが多いです。その分、8WAY-RUNなどで手前や奥に移動されると避けられやすい、という弱点があります。

一方、横斬りは、水平に強い攻撃です。横移動に対して効果的な分、ノーマルヒットで大ダメージを与えられないのが一般的です。

ちなみにKボタンで出る「蹴り」ですが、明確な位置付けはありません。自分のキャラを見て、「蹴りの固有技で優秀なものがあれば使う」くらいの考えでオーケーです。

STEP 2

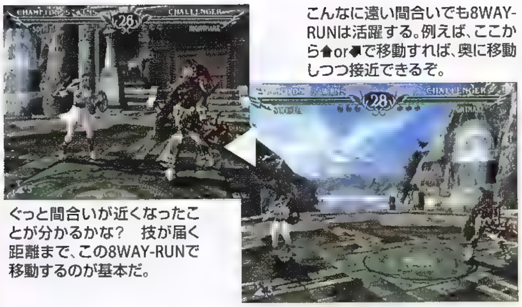
立ち回り時の移動法

8WAY-RUNを駆使する

本作の立ち回りで主力となるのが、8WAY-RUNと呼ばれる移動法だ。レバーを長く入力することで、任意の8方向に移動が可能で、即座に方向転換やガードに移れるという優秀なシステムだ。また、奥や手前に移動中であれば、直線的な攻撃を避けることも可能。特に、⬆or⬈と入力すれば奥に向かって、⬇or⬊と入力すれば手前に、円を描くように移動しながら相手に接近できる。自分の技が届く距離まで踏み込みたいときなど、微妙な調整に使っていこう。

しかし、8WAY-RUNにも弱点はある。動作中は被カウンター判定なので、攻撃を受けると被害が大きくなってしまうのだ。

8WAY-RUN中でも絶えずガードを意識しておこう。



こんなに遠い間合いでも8WAY-RUNは活躍する。例えば、ここから⬆or⬈で移動すれば、奥に移動しつつ接近できるぞ。

ぐっと間合いが近くなったことが分かるかな？　技が届く距離まで、この8WAY-RUNで移動するのが基本だ。

8WAY-RUN中の専用技を使おう!

通常状態とは別に、8WAY-RUN中にのみ出せる専用技がある。⬈or⬊Ⓑなど、レバーを長く入力してから出す技がそれだ。実戦では、手前や奥の8WAY-RUNと組み合わせ、相手の攻撃を避けつつ出すのが一般的。8WAY-RUN中に出せる技で発生が早いもの、リターンの大きいアッパー系の攻撃を覚えておいて、出せるようにしよう。

なお、通常状態からでも特殊な入力をすれば、8WAY-RUN中の技を出すことができる。例えば、⬊Ⓑなら、⇘⬊Ⓑといった具合にレバーを素早く2回入力してボタンを押せばオーケー。立ち回りやガード後の反撃手段など、動きの幅が広がるぞ。



このまま8WAY-RUN中の技を出すといい。焦らずに、相手の攻撃を避けたのを見てから、こちらの技を出しても十分間に合うぞ。

直線的な攻撃は8WAY-RUNで避けやすい。このとき8WAY-RUNを止めず、継続して動くとより避けやすいぞ。その後は……。

8WAY-RUN対策

8WAY-RUNは極めて優秀な移動手段。このため、遠~中間距離では、両者が8WAY-RUNで移動しまくる展開になる。

相手の8WAY-RUNは、Ⓐ・Ⓐやキャラ固有の横斬りで対応するのが基本。縦斬りは控えた方が無難だ。半回転の技でも、相手の移動方向を見極められるなら使ってもいいだろう。カウンターヒットすれば、スタンなど追撃を決められる技が有効だぞ。

逆に、自分の8WAY-RUN中は横斬りを警戒しよう。リーチの長い横斬りは基本的に攻撃発生が遅いので、反応してガードできるようにしたい。時々、8WAY-RUN→立ちガードといった様子を見る行動を交ぜるといいぞ。



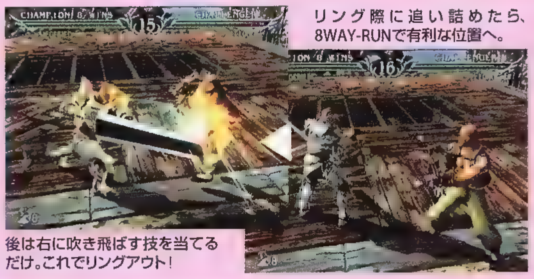
8WAY-RUN中は被カウンター判定。カウンターヒットで効果の変わる技なら、その後有利に攻められる。おいしい場面を見逃すな!

上段の技でも、無防備に8WAY-RUNで接近する相手にはヒットしやすい。横斬りは、発生とリーチに優れた技を覚えておこう。

注意 リングアウトについて

自由に動き回れる8WAY-RUNがあるからこそ、考えなければいけないのが相手と自分との位置関係。壁やリング際に追い詰められることが無いよう、そして逆に相手を追い詰めるように移動する。

また、ヒット時に相手を大きく吹き飛ばす技or方向も覚えると便利。左に吹き飛ばす技なら、右から相手を追い詰める、といった具合に使い分けよう。



リング際に追い詰めたら、8WAY-RUNで有利な位置へ。

後は右に吹き飛ばす技を当てるだけ。これでリングアウト!

まとめ

- 移動は8WAY-RUNが中心!
- 直線的な攻撃を避けたら、技を割り込ませる
- 相手の8WAY-RUNには横斬りで対処
- リング際を注意しよう

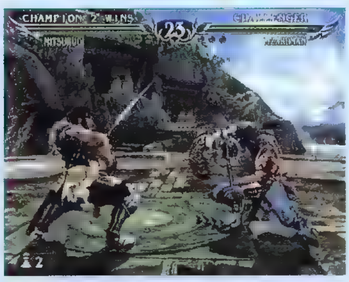
Q コマンドを入力した覚えは無いのに、変な技が勝手に出てしまいます。

相手の攻撃をガードしようとすると、時々ガードポーズとは違うモーションを取り、無駄な攻撃をくらってしまいます。何がいけないんでしょうか?

A Gボタンを押すときに「ガードインパクト」が出てしまっているのでは?

ガードインパクトとは⇨Ⓖ、⇗Ⓖ、⇦Ⓖ、⇘Ⓖの入力で出せる一種の当て身技のことです。対応する技以外orタイミングがズレると、当て身が成立せず無防備な状態をさらすため、一方的に攻撃をくらいます。コマンドを見てお気付きのように、Ⓖボタンとレバーの組み合わせだけで出せるので、ガードしようとすると暴発することが多いのです。

立ちガードする時は、レバーをニュートラルにするように意識しましょう。しゃがみガードする時も、レバーを真下に入力すること心がけると暴発は防げます。特に、前に走り中(➡中)にこの現象が起きやすいので、その時だけでもこの入力を意識するといいでしょう。



これがガードインパクト!　何が出ているか分かれば、対応できるはず。➡中は特に注意しよう。

STEP 3 攻守の駆け引きを理解しよう

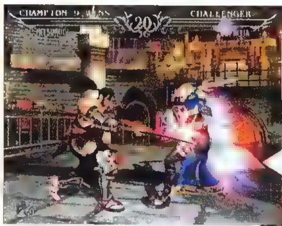
有利・不利を覚える

基本的に自分の攻撃をヒットさせた後or相手の攻撃をガードした後は有利な状況になる。このときは攻勢を維持し、続けて技を出す。

逆に、相手の攻撃をくらった後or自分の攻撃がガードされた後は、ガードに徹するのが無難だ。

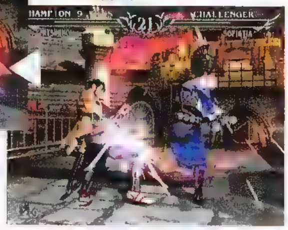
よく使うⒶ・ⒶやⒷ・Ⓑの技後は、先述した状況になる。ヒットしていたら攻めの行動を、ガードされたら守りの行動を取ろう。

なお割り込む場合は、Ⓐ・Ⓐやしゃがみ⇩Ⓐがお勧め。発生が早く、コマンドが簡単で出しやすい。



発生の早い技で割り込もう。相手が無理に攻めを継続しているとカウンターヒット。これを起点に攻撃だ！

最初はⒶ,ⒶやⒷ,Ⓑなど、全キャラ共通の技から覚えるといい。相手の攻撃をガードできれば、こちらの番だ。



まとめ

攻める場合

攻撃発生の早いⒶ,ⒶやⒷ,Ⓑなどで先手を取るのが基本。これで相手の行動を制限し、ガードを強要しよう。ヒット後は中段攻撃と投げでダメージを与えるのが有効。というのも本作の投げ技は強力で、こちらのつかみ判定が相手の攻撃発生（立ち状態）より早ければ打撃にも投げ勝つためだ。逆に下段攻撃は発生が遅く、見切られやすい。主力となる二択は、リターンの大きいアッパー系の中段と投げ、と覚えておこう。



こちらが有利な場合はアッパー系の技と投げで二択を迫る。

守る場合

基本的に下段攻撃はどの技も発生が遅く、威力は低めに設定されている。そのため、防御は立ちガードを中心に。下段攻撃は見てからガードできるのが理想だ。

ただし、立ちガード中に警戒しなければいけないのがもう一つ。それは、相手の投げ技だ。投げ抜け猶予フレームは比較的長いので「つかまれた」と思ったらⒶorⒷボタンのどちらかを押すクセを付けてこう。慣れてくれば投げに反応できるぞ。



立ちガードしつつ、投げ抜けを意識するのが基本。

STEP 4 自分に合ったキャラクター選び

本作の対戦で一番重要な要素は「距離」。そこで、得意な間合い別に、近距離、中距離、遠距離にキャラを分けた。加えて、独自要素の強いキャラをテクニカルタイプとして4種類目に分類。

接近してガンガン攻めたいのか？ 距離を取って華麗に闘いたいのか？ 自分に合ったキャラを選ぶ参考にしてほしい。



近距離・スピードタイプ

タキ
ユンスン
タリム
ロック

インファイトを得意とするのがこのタイプ。技のリーチが比較的短いため、まずは8WAY-RUNを駆使して、敵の懐に飛び込むのが目標。一度接近できれば、手数の多さを生かした攻撃で敵を圧倒できる。軽快にキャラを動かしたい、そんな人にお勧めのタイプ。なお、ロックはスピードタイプではないが、近距離が得意ということでここに分類。

中間距離・スタンダードタイプ

エイミ
ラファエル
ファン
シャンファ
御剣
ソフィーティア
カサンドラ
リザードマン

固有技は比較的分かりやすいものが多く、その中でいくつか核となる技が優秀。これを主軸にして、自分のペースで闘うことができる。

また、さまざまなリーチの技を持っているので、相手の苦手な距離で戦う対応型のスタイルも可能。

いろいろな戦い方を楽しみたい、苦手な相手を作りたくない、そんな欲張りな人にお勧めのタイプだ。

キャラクター選択欄解説

ザサラメール	カサンドラ	タキ	御剣			アイヴィー	アスタロス	ヴォルド	ティラ
キリク	シャンファ	マキシ	ソン・ミナ	ジークフリート	ナイトメア	ユンスン	タリム	ラファエル	雪華
リ・ロン	雷光	ロック	ソフィーティア	?	エイミ	オルカダン	セルバンテス	リザードマン	ファン

上のキャラセレクト画面にキャラ名を入れてみた。どこにどのキャラが居るか、これで理解してもらえるだろう。キャラネームの枠の色は、左右の四つのタイプに対応している。

Q ダウン後、起き上がることができません

一度ダウンすると、なかなか起き上がれず、最悪の場合そのままK.O.されてしまいます。

A そんな場合は「寝っぱなし」がお勧めです！

ダウンしてから、起き上がり動作に移る途中に攻撃を受けると、立ち状態でヒットした場合と同じ扱いになります。そのため、ダウンを何度も繰り返し、起き上がることができない状況になります。

そんなときは、一度ダウンしたら起き上がり動作に移らない「寝っぱなし」をお勧めします。ダウン中なら浮かせ技をくらっても浮きません。あえてダウン中に追い打ちを受け、その後受け身を取れば安全に起き上がれます。



あえてダウン追い打ちをくらい、間合いが離れてから受け身を取って起き上がるといいぞ。

Q 相手キャラクターを投げられません！

相手の投げ技は決まるのに、こちらの投げは決まりません。

A 投げ抜けを覚えましょう

通常投げであれコマンド投げであれ、投げ抜けをすることが可能です。投げ抜けの猶予時間が長い

STEP 5 超簡単！空中コンボを覚えよう

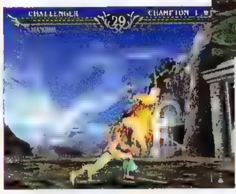
基本は「浮かせてドカン」

『ソウルキャリバー』シリーズには空中制御というシステムがある。これは簡単に言えば、浮かされた側がある程度レバーの操作で、落下位置を制御できるシステム。浮かされて1回目の追撃直後から操作が可能になる。

これに邪魔をされないよう、空中コンボはシンプルにしよう。基本は「浮かせたら、威力の高い単発技で1回追撃する」というもの。それ以外、浮かせてから複数回空中で追撃するものは、相手の空中制御の方向によっては決まらない場合があるので注意が必要。

まとめ
・欲張らず、威力の高い技を確実に当てる


まずは相手を浮かすこと。基本的に⇧Ⓑのような技は、浮かせ技だ（例外もアリ）。


浮かせた後は、大技を1発決めれば『ソウルキャリバーⅢ』の空中コンボが完成！

遠距離・パワータイプ

ザサラメール
アスタロス
キリク
ジークフリート
ソン・ミナ
ナイトメア
セルバンテス

キリク、ソン・ミナ、セルバンテスは、武器の特徴を生かして闘う中量級キャラ。一方、ザサラメール、アスタロス、ジークフリート、ナイトメアは、破壊力のある大技を振り回す重量級のキャラだ。

そのリーチを生かして遠距離からけん制し、相手に近付かせずに勝つ。アウトボクサーのような闘い方が好きな人にお勧めだ。

そのほか・テクニカル

リ・ロン
ティラ
ヴォルド
雪華
マキシ
アイヴィー
吉光

2種類の武器を使い分けて闘うキャラや、構えを駆使するキャラ、異様な動きで敵を惑わせたり、背後攻撃を得意とするキャラ。単純に技のコマンド入力が難しいキャラまで千差万別。どのキャラも特殊で、扱いは非常に難しい。その分、使いこなせれば潜在能力は計り知れない。手先の器用な人、独自の闘い方を構築したい人にお勧めのタイプだ。

ので、慣れれば投げのモーションを見てから、投げ抜けコマンドを入力しても間に合います。Ⓐ＋Ⓖの投げにはⒶが、Ⓑ＋ⒼにはⒷが、対応の投げ抜けコマンドになります。つかみモーションは同じなので、どちらの投げ抜けを入力するかは賭けになりますが、50％の確率で抜けられるはずです。


これが投げ抜け！　投げ抜けは、Ⓖボタンを押しっぱなしにしてⒶやⒷボタンを連打でもできるぞ。

対人戦に挑む前に……

おまけ CPU戦の勧め

コンピューター戦には、3種類のモードが用意されている。ここではその中の二つのモードについて、対戦で役立つ練習法を紹介するぞ！

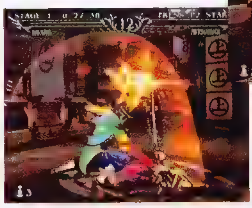
スタンダードモードで修行する

3本先取のこのモードは、勝ち続ければ一番長く遊べるのが魅力。1〜3回戦目までは、敵はあまり攻撃を出してこないので、自分の固有技の間合いなどを確認しよう。遠距離用、中距離用、近距離用と、自分の中で技を使い分けができればベストだ。

後半になれば、敵の手数も多くなる。ガードしてからコマンドを先行入力し、最速で技を出す練習をするといい。慣れてきたら、カウンターヒット時にコンボになる連係も出してみよう。ヒット確認して最後までつながるようになれば、大きな戦力になるぞ！

まとめ
・技のリーチを確認
・ヒット確認を練習


カウンターヒットは赤いエフェクト。8WAY-RUN中やバックダッシュ中の相手にヒットさせてもカウンターヒットになるぞ。


これを見て3発目まで出す練習をする。ヒット確認は対戦の基本。こうすることで、ぐっとリスクを軽減できるぞ。

トレーニングモードで修行する！

トレーニングモードは、勝ち負けにかかわらず、一定の時間遊べるモードだ。敵のキャラを指定できる上に、その動きも5種類の中から選べる。

「CPU STAND」を選べば敵は何もしてこないので、空中コンボの練習が可能。ダメージが表示されるので、どの空中コンボの威力が高いか比べられるぞ。

また、「CPU HARD」なら強力な敵と対戦できる。これを選んでガードに徹すれば、防御力を鍛えられる上、相手の特徴をすぐ覚えられる。これで「よく対戦するキャラの弱点を探る」のもアリだ。

まとめ
・「CPU STAND」で空中コンボを比較
・「CPU HARD」で防御力を鍛える


トレーニングモードはダメージが表示される。空中コンボのダメージをチェックするのに最適！　どれが一番強力かな？


自分と同じキャラクターを「CPU HARD」のコンピューターに操作させる。今まで知らなかった強力な技を発見できるかも!?

負けの美学

勝利の影に必ずある敗北を知る







負け方から敗因を分析

対戦に敗れるのは、実力差以外にも多くの理由が存在する。負けた原因を相手のせいにせず、なぜ負けたのか分析すれば自分の何が悪かったのか見えてくるはずだ。敗北から目を背けず、現実を直視しよう！

負けから学ぶ勝ち方

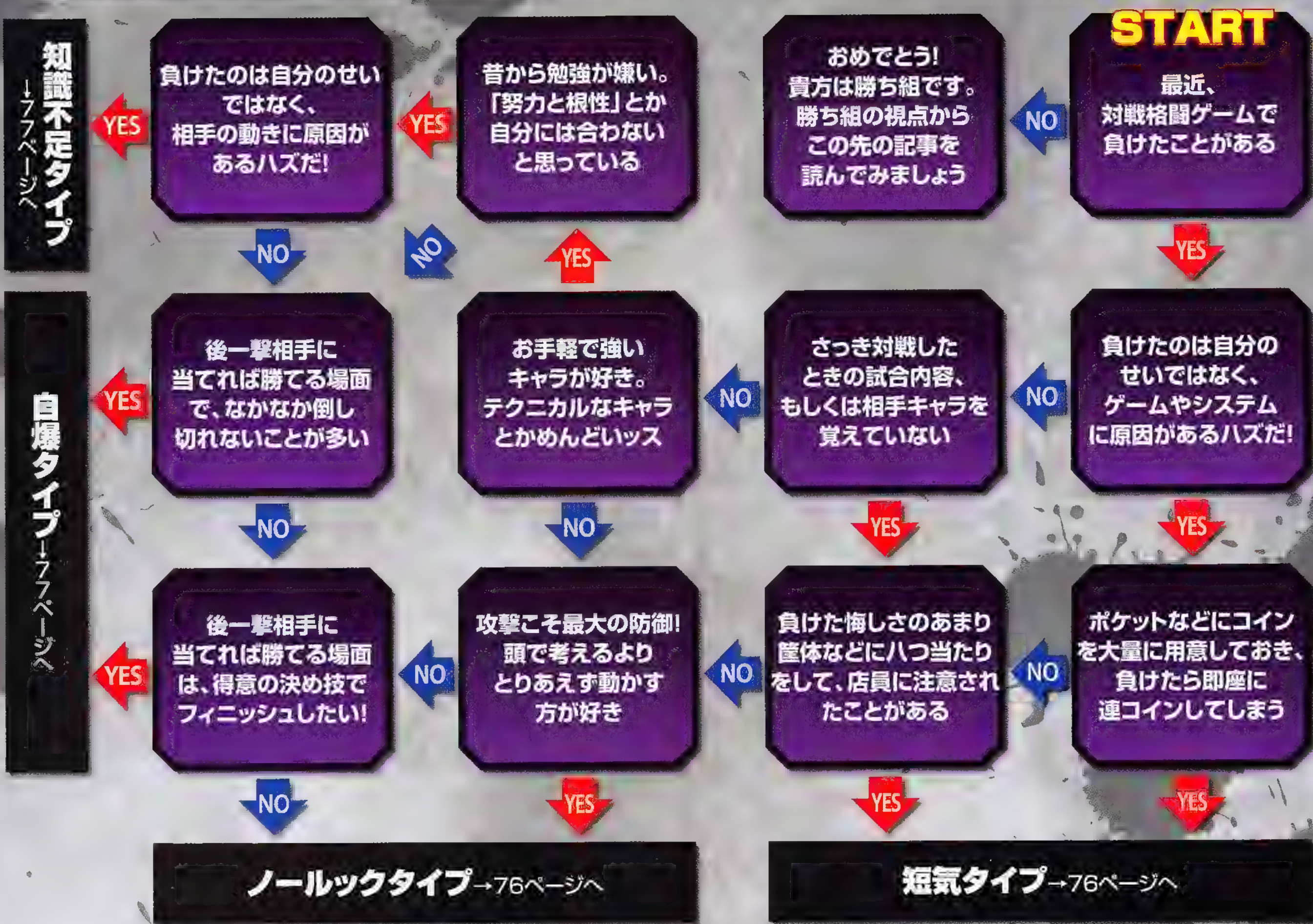
敗戦を振り返り、負けた理由を理解すれば、それを改善する方法は必ず存在する。自分の負けパターンから改善法を模索し、明日の勝利へつなげよう！　敗北を糧として成長すれば、決して無駄なことではないはずだ！　常に精進あるのみ！

Text：元祖峰打ち王age

負けパターンをズバリ診断!!

あなたの負けパターンをフローチャートで診断！　自分の負けパターンのタイプを理解し、克服への足掛かりをつかもう。

負けパターンフローチャート



身近に居る負け組のパターン　パチ

負けパターンってわけじゃないけど、「理由は無いけど勝てない日」ってあるじゃん。大殺界つーか何やってもダメな日。そんなときに引けない奴は負けっぱなしでしょ。格ゲーマーならだれもが通る道だと思います（笑）。あとは、峰打ちで負ける人。安定コンボで殺せるのに最大狙うとかは負け組だよね（笑）。

身近に居る負け組のパターン　ハメコ。

鉄拳でよく居るタイプはカッとなって連コインするタイプかな？　特に段位が絡んでくると負けた理由も考えずに連コインする人が思いの外多いね。

あと、その降格した相手が焦っているところをほかの人に狙われてさらにズルズルと……、っていう悪循環もよく見られるね。

ノールックタイプ ——画面、見ていますか？



不利な状況だと分かったら、まずはガード最優先で行なうように！　ここから仕切り直しを狙うだけでも状況は大きく変わるぞ。

とにかく注意深く状況を確認してから次の行動を取るクセを付けたい。「俺も攻撃してるのになぜ相手の攻撃だけ当たるんだ！」と思っていたら危険信号。きっちり当たらない理由を考えること、そして相手の攻撃をくらい続けている理由を考えよう。

画面内にはあらゆるところに重要な情報は存在している。これらを「見る」ということが克服の第一歩。やりたいことだけやっていても勝てる回数はたかが知れている。勝てなくなってきた、と思ったら「見る」ことを思い出そう。

克服のための3か条

- 自分が有利なのか不利なのか把握する
- ゲージをしっかり確認しよう
- 無敵技に頼り過ぎるな

タイプ解説ッ！

いわゆる「画面を見ていない」といわれるタイプ。特技は「やたらと攻撃をカウンターでくらう」こと。対戦格闘ゲームではときには暴れも必要だが、何も考えていない暴れは、相手の攻撃をくらってあげていることと同じ。

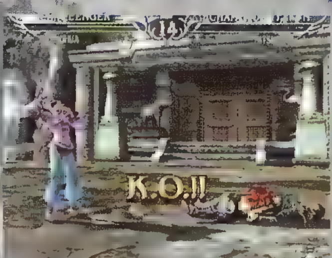
また、「困ったら何も考えず無敵技に頼る」のもよく見られる傾向。何回ガードされても出す人が多く、反撃を受け続けてもいつかは当たることを信じている（現実は非情である→当たることはほぼ無い）。

とにかく無意味に攻撃的な人が多く、攻撃をガードをする回数が極端に少ない。



小技の刻みのすべてがカウンターヒット。こんな攻撃のくらい方をしていたら要注意だぞ!!

短気タイプ ——負ける→即怒りゲージMAX



1ラウンド先取されたところで挑発。こんな安易な誘いに引っ掛かると危険だぞ！　こういうときこそ落ち着いて仕切り直したい。

何はともあれ落ち着くのが重要。精神的な問題なので、気を静めればあっさり勝てることも多い。

よほどタイミングが悪くない限り、その対戦相手が即居なくなるわけではない。まずは席を立ち、相手の動きを良く見る、深呼吸をする、気分転換に飲み物を飲むなどして落ち着きを取り戻そう。

また、3D格闘などに見られる「死体蹴り」などの安っぽい挑発に乗らないのも重要だ。このときは、相手も油断してるかイラついてる可能性がある。落ち着けば逆に勝機が見えてくるぞ。

克服のための3か条

- 負けたらとりあえず席を立つ
- 短絡的な攻めをしない
- 相手の挑発に安易に乗らない

タイプ解説ッ！

対戦中すぐに熱くなり、相手にいいようにあしらわれてしまうのがこのタイプ。得意技は「連コイン」。相手との実力差なども省みず「うぜえ」、「ムカツク」などの言葉を連呼するのも大きな特徴の一つ。

とにかく負けても席を立たない人が多い。また、立っても周りに人が居なければ即乱入。しかし、頭に血が上った状態では、相手が格上であるかどうかにかかわらず安定した闘いができるわけもなく、同じ行動を繰り返して負けてしまうことが多い。それでも短気なものだからまた連コイン……となるのである。



短気に攻めて迎撃される。よくある光景の一つである。

知識不足タイプ

――知らなくても勝てる……ハズ


最低限、ガード時に大きなスキのある技だけは覚えたい。こういうものはダメージが大きいことが多いのでしっかり反撃を！

基本的な解決策は情報を仕入れて知識を高めること。地道な努力が必要だが、それが原因で負けているのであれば、やはり通過しなければならない試練だといえる。

対戦の順番待ちをしているときなど、自分がプレイしていないときに対戦の様子をじっくり観察するのも有効。別の人が強力な連続技や、自分の苦手な連係の対策を見せてくれるかも知れないぞ。

また、苦手なキャラは自分で使ってみるといいだろう。そうすれば相手にしていたときには弱点に気付きやすい。

タイプ解説ッ！

主に勉強不足が原因。連続技も覚えていないか、満足に決められない。反撃が確定する場面で反撃をしない。相手の連係を知らず、いわゆる「分からん殺し」で負けてしまう、といった負け方をするのがこのタイプ。

よく使われる言葉は「そんなの知らねぇ！」といった叫び。しかし、ほかの人から見れば定番の連係、連続技の場合がほとんどである。

自分から覚えようとしないので、普段対戦しない、いわゆる「不人気キャラ」に非常に弱いのが特徴。また、それを言い訳にそのキャラと対戦しない人も居る。



キャラが多いゲームではそれがさらに顕著なことも……相手のキャラがいくら弱くても負けてしまう。

克服のための3か条

- 安定して威力の高い連続技などを覚える
- 相手の連係などを調べておく
- 反撃のできる技の確認

自爆タイプ

――もう一人の敵はアナタです


お互い体力が無い状態。ここでミスをしなくなれば一つ大きな成長をしたといえるぞ。

連続技のミスを減らしたいのであれば反復練習が一番。基本的な連続技は、手が勝手に動くまで練習したい。精神面の弱さは、大会などに積極的に参加して場馴れするのがいい。負けてもいい経験になるぞ。

とどめに困っている人は特定の技にこだわらず、勝ちにどん欲になる姿勢が重要だ。また、格闘ゲームに限らず、最近は段位システムのあるゲームが多い。これらをプレイすれば常に昇段、降格の緊張感が付きまとう。余裕があれば遊んでみるといい経験になるだろう。

タイプ解説ッ！

ここぞという場面に弱く、大事な場面でミスをしてしまったり、特定の技、特にいわゆる「当て身技」や決め技にこだわって負けてしまうのがこのタイプ。得意技はとどめの連続技をミスする忌まわしのテクニック「峰打ち」。「やっちゃった！」と、「やってねえ！」という二つの相反する言葉を使いこなすのも特技の一つ。

ミスを連鎖させるのが大きな特徴で、一回の失敗から再度ミスを誘発して負けてしまうパターンが多い。どんなに相手を追い込んでも、決して「勝ったも同然」といえない勝負弱い人たち。むしろ追い込んだ方がピンチ。


接戦になればなるほど、相手にチャンスを与えてしまうクセが付いている人は注意。

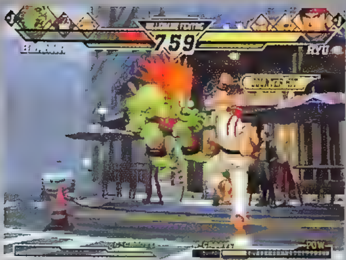
克服のための3か条

- 特定の技にこだわりすぎない
- 大会で経験を積んで場馴れすること
- コンボをミスしないように反復練習

2D対戦格闘に見られる負けパターン

典型的な負けパターン

- ●落とされても延々と跳び続ける
- ●知らない連係で倒される
- ●ぶっぱなしをガードされまくる


伝統の「昇龍拳」系の技で延々と落とされ続ける。街中で最も典型的な負けパターンの一つだろう。

典型的負けパターン

2D対戦格闘によくある「対空技」の存在。ジャンプ攻撃を使えば、有利な状況で接近しやすく、ヒットすればそのまま連続技に持ち込めることも多い。しかし、対空技がしっかりしている相手に跳び込みを延々と繰り返すのはただの自殺行為。何度落とされてもついつい跳び込んでしまう。

また、多彩な連係も2D対戦格闘の特徴。一度受けに回ってしまうと知識の差がそのまま勝敗に直結する。そして、連係の対処に困ったときに安易な無敵技に頼ってしまうのも危険なパターン。非常にガードされやすく、負けの連鎖につながりやすい。

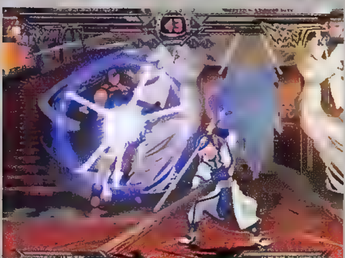

最近の2D対戦格闘ゲームでは複雑な連係を仕掛けてくるキャラが多い。流れをつかまれるとそのまま瞬殺されることも多い。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ 典型的負けパターン

最も大きな敗因になりうるのはいわゆる「脊髄バースト」といわれる条件反射でサイクバーストを使う「やっちゃった！」と言いたくなる行為だろう。

上級者は連続技を決めるときもバースト対策を盛り込んでいる人が多い。また、サイクバーストも確定する場面などを中心に使用するのも有効な手段。「自分のサイクバーストだけガードされる」と思ったらそれが要因の確率が高い。

また、バーストゲージやテンションゲージが無く、切り返す手段が無いときに無理をして相手に起き攻めをされ、一方的に攻撃をされるのも典型的なパターンだぞ。


とりあえずサイクバースト！　をやってしまい、ガードされると反撃を受けるだけでなく、ゲージの無駄使いで、その後の流れも悪くなってしまう。

メルティブラッド アクトカデンツァ 典型的負けパターン

シールドのミスによる自滅が大きな負け要因になることが多い。シールドは強力な防御手段なのだが、その分リスクは大きい。

本作に限らず、展開の早いゲームではちょっとしたスキが命取りになることも多く、シールドの狙い過ぎはその典型的な例の一つだ。

また、システムの都合上「暴れ」が強いのも特徴の一つ。そのことを「知らない」ゆえに安易な攻めを行ない相手の暴れをくらい続けて負けてしまうパターンも多い。

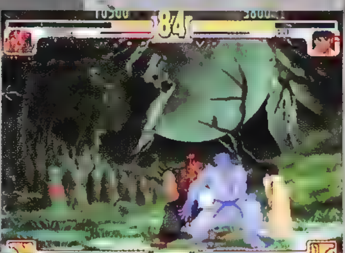
まずはいわゆる「暴れつぶし」の連係を覚え、相手の動きを抑える必要がある。試合中に相手の暴れの傾向を把握しておきたい。


立ちシールドが空振り、後は反撃を待つだけ。相手が落ち着いていれば、相当のダメージをくらってしまう。

ストリートファイターⅢ3rd ストライク 典型的負けパターン

稼動から長時間が経過し、全体的にプレイヤーのレベルが高くなっている本作。最近の2D対戦格闘に比べて攻撃力が全体的に高いこともあり、簡単な連続技でも勝負の流れをひっくり返す可能性が高い。わずかなミスが勝敗を分ける確率はほかの対戦格闘に比べても極めて高い。

特に、けん制技や、投げに仕込まれたブロッキングをくらうのは、相手の攻めをより有効な形で成立させてしまう。相手がスーパーアーツを使える状態は非常に危険。常に相手のゲージを確認し、ブロッキングされたときの被害を考慮しておきたい。


全く同じ状況で2回ブロッキングをされたら要注意！既に相手の術中にハマっているぞ。手クセになっている連係を見直そう。

3D対戦格闘に見られる負けパターン

典型的な負けパターン

- とにかく技を空振りする
- カウンターで攻撃をもらう
- 投げ抜けをしようとない

典型的負けパターン

3D対戦格闘は、2Dと違い、相手の技の届かない間合いで一方的に攻撃を仕掛けるのが難しい。そのため、けん制に使う技も細心の注意を払って使う必要がある。

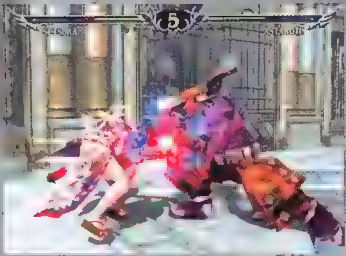
当然、技の空振りは即敗北に直結しかねない要因。あまり空振りが多いようならもう少し間合いを考えて技を出すといいだろう。

また、一部の技がカウンターヒットしたときの被害の大きさも3D対戦格闘の特徴の一つ。大幅に不利な場面で不用意な行動をとると大ダメージを受けやすい。

暴れは重要な行為だが、多用は厳禁。あまりにカウンターで攻撃をくらうようなら少し控えたい。



大技の空振りは非常に危険！　こうなると抵抗する手段は無いので、後は自分のキャラが浮かされるのを眺めるだけとなる。



連係に焦って割り込もうとしてしまうと悲惨な結果になることも……。強引な行動は時と状況を選んで行なおう。

バーチャファイター5 典型的負けパターン

VFシリーズの5作目にあたる本作。投げの性能が前作と変わり、今までと同じ感覚では投げが回避できないことが多い。

相手のダッシュを見てから、暴れ、避け投げ抜けなどで対処しようとしても、それが間に合わないことが多い。あらかじめ予測を立てて行動を起こす必要があるぞ。

また、大きく不利な状況での投げに対する暴れは相殺のせいで仕切直しになってしまう場合がほとんど。しゃがみPや、ジャンプ攻撃、振り向き攻撃などで暴れるように、意識改革していこう。



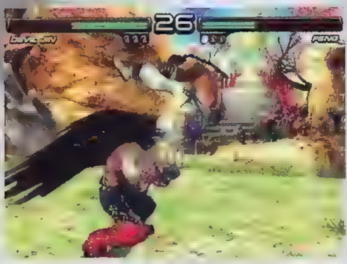
『VF4FT』とは闘いのセオリーが大きく異なる。「とりあえずオーヤン」や「デカイ技で逆二択」などは、ほとんど通用しなくなっている。新しいVFのセオリーを覚え、なじませていこう。

鉄拳5DR 典型的負けパターン

鉄拳で多用されるテクニック「山ステ」。これを使われると攻撃がヒットしにくく、何とか技を当てようとして空振りしてしまい、浮かせされてしまう。

そして、ここでよく見られる光景はそのことにイラつき、さらに焦って手を出してしまうこと。こうなると悪循環で、単調な攻撃が続いて延々と攻撃を回避され続け、さらにイラついてより攻撃が単調になることも多い。

とにかく、「攻撃さえ当たれば」という考え方は非常に危険。「なぜ当たらないか」を考えなければ延々と相手の手のひらで踊らされ続けてしまうぞ。



何とか大技で一気に勝負を決めようと焦って技を出すとろくな結果にならない。ペースを乱されないようにしたい。

負けの美学まとめ

昔の偉い人は言った「失敗は成功の元」だと。どんな負け試合にも次の勝利へつなげられる種は存在する。負けを相手のせいにしても、ただ歯噛みして敗北を悔しがっているだけでは、前に進むことはできない。それを経験し、次へと生かすことが大事なのだ。苦い思い出も、最後に勝利すればいい思い出へと昇華できる。

同じ負けでも、やるべきことをしっかりやって負けたのであれば、意味の無い負け方をした後とは闘いの後の気分も雲泥の差が生じる。たとえ負けるにしても、自分が納得できる負け方をしたいもの。これが負けの美学というものではないのだろうか？



負けた後あまりのダメさに筐体の前で思わず突っ伏してしまう。こんなことは二度と無いように日々研鑽していきたい。筆者も精進します。

Virtua Fighter 4 Final Tuned™

「さようなら」そして「ありがとう」!
バーチャファイター4 ファイナルチューンド

Text:大須晶
協力:VF事情通の某友人+α

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

メーカー	セガ
[illegible]	8方向レバー+3ボタン
[illegible]	2005年1月6日(稼働中)
使用基板	NAOMI2(GD-ROM)

カードシステムなど、数々の新要素を引っ下げて登場した『バーチャファイター(以下VF)4』。気付けば5年近いロングランヒットとなったシリーズも、とうとう終えんを迎えようとしている。そして、物語は『VF5』にシフトしていくだろう……。そこで、今回は『VF4』最後の大規模大会「闘劇'06」をフィーチャリングしつつ、『VF4』を振り返ってみたいと思う。

君のプレイスタイルはどの位置だ!? 闘劇MINI特集 出場プレイヤー(勝手に)分析!!

人の数だけキャラが居る!? プレイスタイルの極意

猛烈なスピードで消費されてきた『VF4』シリーズ。特に格闘ゲームというジャンルは「出発点こそ人それぞれ違うが、最終的なゴールは一つ」とよくいわれる。

稼働から5年近くが経過し、対戦レベルは極限まで上昇。正確なコンボや小手先のテクニックは、現役で競い合っているプレイヤーだれしもが標準装備している現状は、確かに「ゴール」と表現しても差し支え無いかもしれない。

だが、見渡してみると、どのプレイヤーも「他人と違う」のだ。「プレイヤーと同化している」と思えるほど、それぞれの個性にフィットし、使い手の思いのままに動くキャラクターたち……それを見て「ゴール」がむしろ「スタート」なのではないか? という錯覚にすら陥ってしまうほどだ。

今回の記事は「プレイヤー分析」ということで、下に分かりやすく「代表的なスタイル」を(勝手に)数例挙げてみた。まずは、それらのスタイルについて解説していこう。企画記事ということで、少々偏った解説・表現があることを、あらかじめ断っておきたい(笑)。

これが!(勝手に分けた)スタイル区分だ!!

ファンタジスタ
ハデかつ華麗な動きが快感! 観衆よ、もっとほめてくれ!

"すべては格好良さ"これを求めてバーチャをプレイする冒険者こそ「ファンタジスタ」であろう。理論通りの教科書をなぞったスタイルを嫌い、ギャラリー受けする動き・勝ち方を身上とする。その性質上、ゲーム自体がうまいプレイヤーが多い傾向にあり、**器用さもほかのスタイルとは一線を画すのが特徴**だ。ただ、脳内で勝手に自分の世界を作ってしまっている困ったちゃんは、ときとして**「一人用」**に進化する!?

モラリスト
本当は強いんです!? ゲームシステムの伝道師

「モラリスト」のプレイヤーたちは"理論通りのプレイこそ華"を体現しているといっても過言ではない。フレームを熟知し、的確に技をチョイス・対処していく姿は「せ、先生!」と呼びたくなるほど。だが、一風変わった行動や普通考えられない動きなどに遭遇した場合は、非常にモロくなるのが特徴。特にそういった相手に負けた場合に、**相手の人間性すら否定することがある、**気難しい人種でもある(笑)。

作業
バーチャ=ルーチンワーク!? 読み合いなんてカロリーのムダですわ

不安定な確率を追う"読み合い"をできる限り**排除**し、ひたすら効率を追求する「作業」は、ある意味高僧ばりの悟りを開いてバーチャに触れているといえるだろう。場面によって自分が正解と思う選択肢を数個用意し、一定の確率で割り振っていくその行動は、もはや**"コミュニケーションすら不要"**であると思わせる。ある意味リアリストではあるが、残念ながら対戦相手に**敬遠されがち**なのがタマにキズである(笑)。

バイオレンス
前進あるのみ! 止められたら即座に大ヤマト砲発射!!

"格好いい""格好悪い"といった世間体に関係無く、常に前進していないと死んでしまうほどの破壊衝動に駆られた**バーサーカー**たちが巣食うスタイルである「バイオレンス」。やはりといおうか、キャラクター的にもガンガン前に出る特性がある使い手たちがそろう。技をスカすくらいなら前に出つつ避け、止められたら最大級の大技で逆二択! といった"生か死か"の危険な**極限二択**を、ためらい無く行なえる危険な人種だ!

思い出をありがとう 『VF4』簡易年表

2001年夏
『VF4』稼働/ICカードへの戦績保存や携帯電話・PCとの連動、そしてアイテムによるカスタマイズ、段位システムなど、斬新なシステムを数多く導入し、一大ブームを起こす

2002年2月
オフィシャル大会「格闘新世紀」開催
優勝「ナポレオン」(ジャッキー):特別称号"暴風"。
準優勝「セガール」(ウルフ)

2002年5月
第4回VFRビートライブカップ開催
優勝【静岡お茶の会】「ゲームセンター嵐」(ゴウ)「花び」(レイ)「五郎弐千歳」(パイ)「バクションラウ魔王」(ラウ)「ムッキー晶」(アキラ)

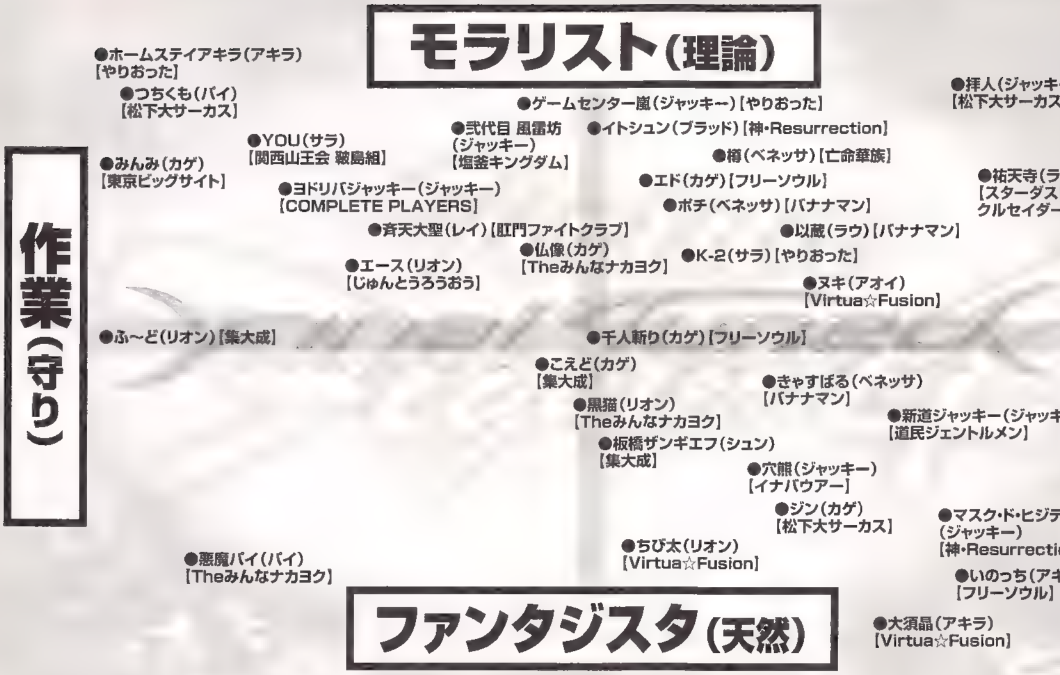
2002年8月
『VF4 EVO』稼働/柔道使いの「ゴウ」、キックボクサー「ブラッド」の新キャラ2名を追加してのバージョンアップ。アイテムなど大幅増加

2003年1月
オフィシャル大会「格闘新世紀2」開催
優勝「南アキラ」(アキラ):特別称号"大覇王"
準優勝「へるる」(レイ)

2003年5月
第1回闘劇開催
優勝【モラリスト】「ゲームセンター嵐」(ゴウ)「ザ・ゲリラ」(アオイ)「うちくも」(パイ)

2003年5月
第5回VFRビートライブカップ開催
優勝【太鼓部屋】「養老影」(カゲ)「大銀河」(ウルフ)「二郎太」(カゲ)「瀧琉家」(アキラ)「大須晶」(アキラ)

A ○irtua ○nowledge!? 独断と偏見MAXのプレイヤーチャート 闘劇版



こんな理由でこの位置です プレイヤー解説補足

見本、そして理想! モラリストな面々

勝つためには当たり前の行動である〝**セオリー**〟を重視/追求し続けているのが〝モラリスト〟寄りのプレイヤーたちだ。

その中でも、優勝チームの「ゲームセンター嵐」と「ホームステイアキラ」の的確なバーチャファイティングっぷりは、目を見張るほどの完成度といえるだろう。

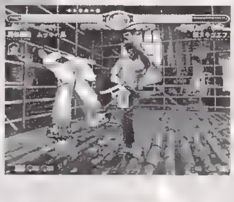
その姿、生衝動のごとく! バイオレンスな面々

このカテゴリーに入るプレイヤーを想像したら、真っ先に名前が挙がるのが「ムッキー晶」だ。

小技かと思えるほどに連打してくるヒザ蹴り・通称〝**阿修羅独歩**〟に代表される**超強引なタテ押し**は、業界でもくらうとキレる人多数。

そのほかでは、バランス良くモラルも備えたお手並み拝見Ⅲ優勝者「拝人」、**防御テクニックを捨てて**攻めにすべての労力を集約した「マスク・ド・ヒジテツ」などが、攻め派の筆頭プレイヤーに挙がるだろう。


甘えを許さない、正確な直二択を得意とする"ブラッド神"こと「イトシュン」も、モラル代表だ!


二択にヒザ! 暴れにヒザ! っていうかもう全部ヒザ!? 捨てゲーと紙一重の"阿修羅独歩"は犯罪!!

理解不能、ってかする気無し! ファンタジスタな面々

準優勝チームの〝**バーチャ神**〟「ちび太」や〝**オ○ニーバーチャ**〟「大須晶」、闘劇'04決勝大会で驚異の9タテ劇を見せた「ジン」に「いのっち」、今年の闘劇で活躍した〝**スーパー大将**〟こと「悪魔パイ」辺りが、このカテゴリーの筆頭と思われる。

特に、攻めの強烈さを併せ持つ「いのっち」は〝**バーチャ界のロ○ウジーニョ**〟と呼ばれる(?)ほどの高スキル&センスを持ち合わせており、リスペクトする人は多い。

はいはい処理処理、作業な面々

「チキン!」とののしられるも、むしろ**それを喜ぶ**作業モラリスト「ホームステイアキラ」&「つちくも」に加え、**すべては確率**と唱える「みんみ」がこの分類の代表格。

中でも〝元・最強プレイヤー〟である「ふ〜ど」のセンスは抜きん出ており、超反応や驚異的な確率で成功する投げ抜けなど、**たぐいまれな高スキル**を併せ持っている。


近年若手プレイヤーが幅を利かせているが、やはり"バーチャ神""ちび太"。その華麗かつ独創的なプレイはオンリーワン!


今年の闘劇では"1試合もせずに優勝"という、理想的なリアル立ち回りを見せた「灘琉豪」こと「ホームステイアキラ」。

2004年5月
闘劇'04開催
優勝【大仏パンク2】「ジン」(カゲ)「いのっち」(アキラ)「チェムル」(ウルフ)・特別称号〝朱雀〟

2004年5月
第6回VFRビートライブカップ開催
優勝【太鼓部屋】「大銀河」(ウルフ)「超南晶」(アキラ)「大須晶」(アキラ)「海老影」(カゲ)「灘琉豪」(アキラ)

2004年7月
『VF4 FT』稼働/技切り替えシステム導入や、バランス調整を施したバージョンアップ版

2005年3月
オフィシャル大会「格闘新世紀Ⅲ」開催
優勝「板橋ザンギエフ」(シュン)・特別称号〝天帝〟
準優勝「KING」(パイ)

2005年5月
闘劇'05開催
優勝【VFエリート】「いのっち」(アキラ)「こえど」(カゲ)「ふ〜ど」(リオン)・特別称号〝玄武〟

2005年5月
第7回VFRビートライブカップ開催
優勝【大仏パンチ】「ジン」(カゲ)「パンチ・ザ・センプー」(ラウ)「甲府めがね」(アオイ)「イトシュン」(ブラッド)「こえど」(カゲ)

2006年5月
闘劇'06開催
優勝【やりおった】「ゲームセンター嵐」(ジャッキー)「K-2」(サラ)「灘琉豪」(アキラ)・特別称号〝白虎〟

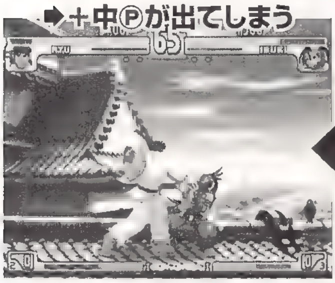
2006年7月
『VF5』稼働!!/ここから、『バーチャファイター』の歴史に新たな1ページが刻まれていくことだろう。その中心に立つのは、果たしてどのプレイヤーなのか……!?

新しい読み合いの始まりか!?

SGGKを知る

上級プレイヤーには既に浸透しつつあるSGGKと呼ばれるテクニック。仕組みは単純ながらも、即戦力になること間違い無し！　早速実戦投入してみよう。

Text:ラオウ



鎖骨割りでコツンコツン…って経験はありませんか？　安定行動だけど、非常にもったいない！

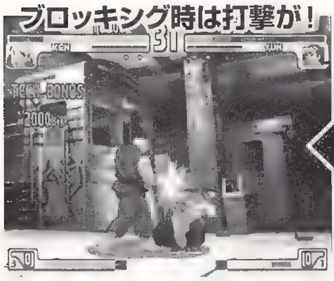


リュウで➡＋中Ⓟを使っての移動投げ。たまたまブロッキングになって……、

SGGKとは

安定行動として知られる「近距離でのブロッキング～投げ」。単純で強い行動だが、左写真のようにブロッキングに成功したときに投げで終わってしまってはもったいないなぁ……。と思ったこともある諸君。目下注目を集める新テクニックSGGKを使えば一気にハイリターンを得られるぞ！　やり方は以下の通り非常に簡単。

SGGKを狙ったとき、相手が技を出してこなければ投げ、ブロッキング成功時には打撃での反撃ができてしまう。攻めでは自動二択、起き上がりに使えばハイリターンな二択回避にと活躍するぞ。



ブロッキングに成功すれば、投げの前に仕込んだ近距離立ち中Ⓟが決まる！



そこでSGGKの出番。ブロッキング～近距離立ち中Ⓟ→投げと素早く入力すれば、



ガードしてる相手には当然投げが決まります。移動投げより近距離の間合いでは特に効果的。

右の入力例のように、キャンセルできる技やターゲットコンボへつなげられると効率が上がる。自キャラの技をチェックしておこう。

ケンならばブロッキング時は近距離立ち中Ⓟが出せる。ということは、ターゲットコンボや必殺技につなげられるわけ。入力後の結果は「投げ」か「ブロッキング中Ⓟ」になるので、立ち技からの連係、連続技へ意識を向けておこう。

SGGK入力の流れ

1 ブロッキングを入力（⇨or⇩）

▼

2 立ち技を入力（任意のボタン）

▼

3 投げを素早く入力（弱Ⓟ＋弱Ⓚ）

入力例.

①春麗

近距離立ち強Ⓚ→投げ

レバーはニュートラルで移動投げにする。ブロッキング成功時は鳳翼扇につなげられるので、非常に強力。

②リュウ

近距離立ち強Ⓟ→投げ

投げ間合いは移動投げより狭くなるが、強Ⓟで入力すれば、ブロッキング時はEX上段足刀蹴りでのコンボが狙える。

③ユン、ヤン

近or遠距離立ち中Ⓟ→投げ

ターゲットコンボなどへ簡単につなげられる。投げ間合いが狭いので、雷撃蹴から狙ってみよう。

SGGK対策


[illegible]画面を見れば対処は難しくないぞ。

何をやって[illegible]み負[illegible]そう[illegible]SGGK万[illegible]かと[illegible]われますが「ジャン[illegible]で簡単に対[illegible]できます。SGGKは手を出さなければた[illegible]の「[illegible]イミングをず[illegible]した[illegible]です。[illegible]め[illegible]さえいれば、怖くはありません。

6月30日版

キャラクターランキング

『バーチャファイター4 Final Tuned』&『バーチャファイター5』編

『FT』最終版&『5』ロケテスト版番付!

「闘劇'06」が終わり、『バーチャファイター4 FT』では上位にだけ変動が見られた。そして、ロケテストが続いている『バーチャファイター5』では、いち早くロケテストでの評価を掲載！ 当然ながら今後まだまだ変動するランキングなので、現段階ではキャラクター選びの一助にでもしてもらえれば幸いだ。

Text:矢永

『VF4 FT』ファイナルアンサー!!

2年近くの月日で培われた『VF4 FT』キャラ情勢は、最終的に下の通りとなった。

頂点に君臨したのはジャッキー。プレイヤーのディフェンス技術が上がって攻めにくくなる中、立ちⓅからの連係とミドルスマッシュ(⇨Ⓟ)をはじめとする、使いやすい中段攻撃によるオフェンス能力の高さで最強の座を射止めた。

そのほかのキャラ情勢にはほとんど変化は無く、最終的にローリスクな技と、使いやすい回転属性の技を主力とするキャラが上位を独占。手を出していくのが強力だが、ディフェンス技術の向上により、リスクの高い技が主力となるキャラは伸びなかった。



『FT』最強キャラとなったジャッキー。ガードを崩す能力が高過ぎて受け切れない。

全国制覇した「板橋ザンギエフ」のように、弱キャラでもプレイヤーでどうにかなる。



『VF5』ロケテストでのインプレッション

現時点(6月末)での都内のロケテストを見た感じでは、『VF4 FT』のキャラ情勢から大幅な変化があると思われる。現時点の『VF5』のキャラクター事情を勝手に考察。前作との差を見てみよう。

最も目立っていたのは、ブラッド、レイ、ベネッサの3キャラ。どのキャラにも新技が多数追加され、ダメージ効率が格段に高くなっている。また、新技による「分からん殺し」も厳しく、至る所で連勝を重ねているのが目立つ。

そのほかに目立ったのはジャッキーとウルフ。ジャッキーは相変わらず多彩な連係にスラントバックナックル(⇨Ⓟ)の強化もあり、以前と変わらない強さを誇っている。

ウルフは新システム「0フレーム投げ」による恩恵を最も受けたキャラ。技を避けた後やローパンチカットで近付いた瞬間など、一瞬のスキに高威力の投げが決まるので、いかなるときも油断できない。

この5キャラがロケテストでの活躍が目立っていた。5キャラすべてにいえるのは、「ダメージ効率が非常にいい」ということだ。特にレイとベネッサは、以前からは信じられないほどの火力アップを果たしている。ただし、これはあくまでロケテスト段階での評価なので、今後は大幅に調整される可能性があることをご了承いただきたい。

そのほかのキャラ状況

先の5キャラほどではなくとも、これといった弱みも無く闘えていた感があるのが、アキラ、サラ、ラウ、カゲ、シュン、ブレイズ、アイリーンといった7キャラだ。

中でもアキラ、ラウ、サラなどは、前述の3キャラと遜色の無い破壊力を誇っている。基本戦術があまり変わってない点が、どのように影響するだろうか。新技の研究による戦術の変化に期待が掛かる。

そして気になる新キャラのブレイズとアイリーン。一時は派生技を出せば当たるバブルな時期もあったが、多少落ち着いた感がある。戦術&対策が錬られてどう変わっていくか、非常に興味深い。

前回トップクラスだったカゲと下位クラスだったシュンについては、新たな構えが戦力アップにつながるかどうかが、発展へのカギか!?

現在まだ『5』の流れに乗り切れていないように思えるのが、パイ、ジェフリー、リオン、アオイ、ゴウの5キャラ。

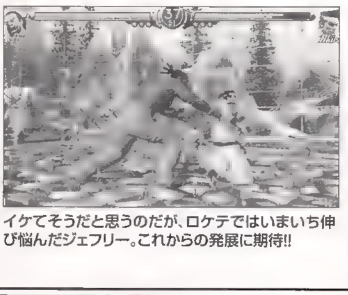
ジェフリーは主力中段技のリスクが高まり、戦い方の変更を余儀無くされる点が厳しいようだ。ほかの4キャラは破壊力不足を感じるが、特殊なキャラばかり。研究が進めば戦術に飛躍的な進化もあるだろう。特にゴウは新技の追加が多く、期待大だ。



今回は破壊力がアップしたブラッド。使える新技が多数増え、もはや手に負えない。

『VF5』で強キャラとなるための注目点

投げのシステムをうまく使えるかどうかが、稼働後のキャラ情勢に影響を及ぼしそうだ。特につかみに負けない高威力な打撃技の有無と、0フレーム投げを使ったガードの崩し方などは、キャラ性能を位置付ける大きな鍵となるだろう。いよいよ正式稼働となり、どのようなランク付けになっていくのか、要注目だ。



イケてそうだと思うのだが、ロケテではいまいち伸び悩んだジェフリー。これからの発展に期待!!

『VF4 FT』最終ランキング

上位	ジャッキー　カゲ
上位	パイ　アオイ
中位	ラウ　サラ
中位	アキラ　ウルフ　リオン
下位	ベネッサ　ブラッド　シュン
下位	ゴウ　レイ　ジェフリー

強 ↕ 弱

7月1日版

キャラクターランキング 『鉄拳5 DARK RESURRECTION』編

鉄拳史上最高のバランス!!

闘劇効果によるやり込みで、キャラごとの強さおよび相対的な順位が固まってきた感があり、またそれによりゲームバランスの良さが証明されつつある本作。今回のキャラクターランキングでは、各キャラのスペシャリストを含めた上級プレイヤーたちの意見を頂戴したおかげで、なかなかの説得力を出せたと思う。皆さん多謝です!!

Text:ハメコ。 協力:大須/ジロー/ショウ/ゼクス/蒼天/ハッタリー/ミスター/ラザニア/りゅうけい (五十音順)

浮かせてナンボ

本作において強さに最も関わってくるのは、ズバリコンボ始動技の強さ。全体的に空中コンボの威力が高く、壁が絡めば一瞬で試合が終わることも多々あるため、立ち回りで気軽に出せる浮かせ技を持つキャラがとにかく強い。ここに投げを含めたガード崩し能力、確定反撃&スカし確定の強さ、得意レンジの広さといった要素を総合したものがそのキャラの強さを表している。また、お互いに攻めを押し付けあう形が多いため、暴れに適した技の有無で防御力に大きく差が付いてくる。

なお、壁活用能力に関しては、無限遠ステージでの戦力との平均値で評価した。

だれにでも勝てる見込みアリ!!

S~Cランクまでの9段階評価となったが、性能差は案外小さく、Cランクのキャラでも十分に勝算はある。

その理由の一つに挙げられるのが壁の存在。壁を活用すればどのキャラでも攻撃力が飛躍的に上昇するため、当てたもん勝ちの試合に持ち込める。逆に立ち回りで勝てる相手には、壁なしの方が安定した勝率が見込めるともいえる。

さて、それでは強いとされる三島家およびAクラスの注目キャラの特徴と、『鉄拳5DR』から登場した新キャラたちの評価を解説しよう。

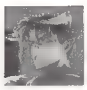
とはいえ……三島勢強し!

Sクラスには、最強の浮かせ技、風神拳と抜群の火力を併せ持つ三島家の面々。浮かせやすさだけでなく、閃光烈拳や踵落としなど、優秀な反撃技を持つ点も見逃せない。



ヘイハチ

優秀な中段で攻めを継続し、風神拳と鬼神拳で事故を狙うスタイルが強力。空中コンボが運びとダメージを兼ねており、瓦割りで締めれば起き攻めも可能。剛掌波やぱちき、無双連拳のおかげで反撃能力もトップクラス。弱点は下段技が薄く崩しにくいこと。



デビルジン

けん制の風神拳や、追い突きと奈落払いによる二択から、それぞれ鬼八門締めコンボで体力半分を奪える破壊力を持つ。投げ技の絶無も強力で、崩し能力は間違いなく最強。ただし、中距離で気軽に出せる技が少ないので、立ち回りの強さは風神ステップ関係の習熟度に左右される。



カズヤ

忌怨拳と奈落旋風による強引な二択と、上段を読んでや反撃でのダブルアッパーが武器。腿砕きのおかげで壁際の攻めも強力。ただし、左横移動待ちへの対応しにくいなど、総合力は他の2人よりも劣る。

S~Aクラスの注目株



フェン

距離を問わず中下段攻撃両方で使いやすい技がそろっており、常に細かい二択を仕掛けられるほか、2発目の存在で反撃を受けにくい連環腿、高い避け性能を持つ前掃腿などコンボ始動技も強力。一度リードを奪えば、暴れ、割り込みに強力な撲面掌、反撃&スカし確定で絶大な強さを誇る嶽寸靠、返されないパンチ返しなど、優秀なディフェンス能力を活かして相手を封殺していける。また、壁際でも、ガードさせて有利となる中段の打開、ディレイ3発目のプレッシャーが大きい入環嶽寸把で攻め立てていけるのが強い。



ジュリア

横に強く突進力のある虎身肘で押し、マッドアックスを始めとする強力な投げ技で崩すのが主戦法。暴れで体力半分を奪える連拳大纏崩捶、横に強い双起脚があるため、相手に攻められにくい。また、立ち回り&コンボの縦押し能力が高く、壁に追い詰めれば虎身肘と撞掌、後掃腿~穿弓腿での二択が非常に強力となる。



レイ

横に強い昇流脚、咬竜掌という2大浮かせ技と、後掃燕舞と背身下掃打、5フレ投げである倒落肘による高い崩し能力を併せ持つ。ローリスクハイリターンで、ジャンプステータスになるまでが早い暴れ技の鶴翼飛翔脚も頼れる。

新キャラたちの評価は?

●ドラグノフ

コンボ始動技が強く、火力は高めだが、横・下方向に弱く気軽に出せる技が少ない。また、下段攻撃のリスクが大きいため、最後の削りが苦手。

●リリ

長く横に強い↘3からの高威力コンボ、↖3+4による起き攻めが強力。下段のアルトロデオや投げによる崩し能力も低くはないが、リーチに欠けるため中距離戦が得意な相手に苦戦を強いられやすい。

●アーマーキング

絶大なリーチを誇るショルダーインパクトを使った防御的な立ち回り、投げと下段は強いものの、中段攻撃があまりにも貧弱過ぎるせいでしゃがみ待ちされると苦しい。

鉄拳5 DARK RESURRECTION キャラクター評価

強 ↕ 弱

ランク	キャラクター
S+	ヘイハチ デビルジン
S	カズヤ フェン
A+	ジャック5 ジュリア レイ ロウ キング ペク アンナ
A	スティーブ ブライアン ガンリュウ
A-	マードック アスカ エディ&クリスティ
B+	ジン リリ シャオユウ レイヴン ニーナ ヨシミツ
B	リー ポール ファラン
B-	ドラグノフ ロジャーJr. ワン
C	アーマーキング ブルース クマ&パンダ

7月1日版

キャラクターランキング

『GGXX SLASH』編

カイ1強の時代は変わらず!!

闘劇の直前では「ソル、カイの2強か?」などと騒がれた時期もあったが、「闘劇'06」を終えた今、改めて見直せばやはりカイの1強時代。この政権が覆ることは難しいだろう。今回は、関東、関西(+四国、九州)など、有力プレイヤーの集う東西別のキャラランキングを掲載。見解の違いから、まだまだ変動の可能性ありか?

Text:パチ

【関東版】紗夢の評価が急上昇?

ランクの評価基準として、防御能力の高さが目立つ関東。中でも高評価なのはAランクの紗夢だ。闘劇での「KA2」の活躍をはじめ、タレントがそろっている紗夢は、祓歩、朝凪劒楼閣、特殊逆鱗など優れた技を多く持つ。ゲージ効率のよさも合わせて、一時期は「カイと2強か?」とまで騒がれたほどだ。闇慈は開き直りっぷりが進化し、画面を見ずにボタンを連打して攻守を切り替えるスタイルが依然評価される。ソル、ファウスト、梅喧の評価は相変わらずだ。

Bランクは、安定にはあと一つ足りない防御能力のキャラたち。上位を食えるキャラも多く存在する。このランク内でもさらに上位と下位に分かれそうな気配はある。大会のシーンを見ている限りでは、ポチョムキンやアクセル、A・B・A、ブリジットといったキャラの活躍が目立つ。ジョニー、ミリア、チップ、メイなどのキャラはあまり活躍が見られないものの、ポテンシャルの高さから期待値がこもった評価だろう。



劣勢を覆す祓歩からの攻め。攻守の能力の高さから、紗夢の評価が上昇中!!

Cランクは職人プレイヤーが多く存在し、攻撃能力の高さは全ランクを通しても随一と呼べるキャラが多く、聖騎士団ソル以外の爆発力は目を見張るものがある。しかし、防御能力の低さは目に余り、理不尽な思いをして負けることも多いことからこの評価。Dのロボカイについては、特にコメントの余地すら無い。

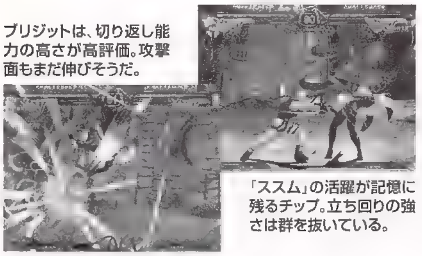
【関西版】チップ、ブリジットがAランク!

対する関西以西では「バーストにどれだけ強いか」、「ミドルリスクハイリターンよりもローリスクミドル~ハイリターンな行動があるか」という点が評価の基準。

Aランクのチップは移動技の強化で機動力に磨きが掛かり、βブレードフォースロマキャンによる防御面の安定度が高評価。ジャンプDのおかげで起き攻めの頻度が増えたのも、この地位に着けた要因のようだ。ブリジットは攻撃面に不安はあるが、スターシップフォースロマキャンや立ちP属性仕込み、ディレイ起きなど、多様な要素が含まれる防御能力が評価されている。

Bランクは防御面での不安要素が拭いきれない。典型例がA・B・A、テスタメント、ジョニー、ポチョムキンなど攻撃能力はAランクと互角だが、対策を立てられやすい。評価が低い闇慈は常にミドルリスクになるため、不安定という理由から。イノは、立ち回りの弱さを無視できるほどの爆発力の高さが注目された。

Cランクは関東と大差無い。メイは立ち回りが単調、崩し能力、バーストに弱い点で低評価。紗夢は防御能力こそ高いがリーチが短く、差し合いからのリターン、攻め継続と崩し能力が低いという見解。余談だが九州勢はヴェノムの評価が高く、「A~Bの位置にいるのでは?」と見ている。



ブリジットは、切り返し能力の高さが高評価。攻撃面もまだ伸びそうだ。

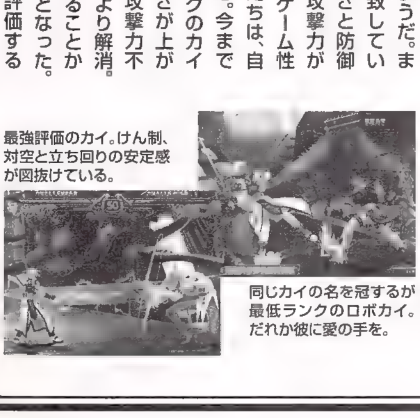
「ススム」の活躍が記憶に残るチップ。立ち回りの強さは群を抜いている。

双方の違いはどこにある?

関東と関西で大きく評価が分かれたのは、紗夢、闇慈、チップ、ブリジットといったところ。関東は「リスクとリターンのバランス」を見る傾向が強く、関西は「いかにローリスクにするか」といった見方がこの評価の違いのようだ。また、両者の見解で一致している部分は、カイの強さと防御能力の低さ。いかに攻撃力が高くとも安定しないゲーム性を覆せないキャラたちは、自然と評価が低くなる。今まで触れなかったSランクのカイだが、固め能力の高さが上がり、懸念されていた攻撃力不足も連続技の進化により解消。まだ伸びる余地があることからも満場一致の評価となった。

また、当然ながら評価するのも人間であれば、プレイするのも人間。関東、関西側で活躍しているプレイヤーが違うため、それがそのまま色濃く反映された部分もある。

今回はこのような形となったが、前回と比べてネタが大幅に進化し、評価が見直されてきたキャラが増えているのも事実。まだまだ情勢が変動するのは間違いないだろう。



最強評価のカイ。けん制、対空と立ち回りの安定感が図抜けている。

同じカイの名を冠するが最低ランクのロボカイ。だれか彼に愛の手を。

東西別ランクング

	関東	関西
S (強)	カイ	カイ
A	ソル、ファウスト、梅喧、紗夢、闇慈	ソル、チップ、ファウスト、梅喧、ブリジット
B	A.B.A、メイ、ミリア、ポチョムキン、チップ、アクセル、ジョニー、テスタメント、スレイヤー、ブリジット	A.B.A、ミリア、ポチョムキン、アクセル、闇慈、ジョニー、テスタメント、イノ
C	聖騎士団ソル、エディ、ヴェノム、ディズィー、イノ、ザッパ	メイ、エディ、紗夢、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、ザッパ
D (弱)	ロボカイ	聖騎士団ソル、ロボカイ

【協力】関東:kaqn、コイチ、FAB、ドミー、カズキ、KON、DIO、小川
関西:ルゥ、N男、ヲシゲ、よっさん、PC、ススム、影山、ニイヤマ、よっさん、MINT、少年、勇、ロイ、タウ、蒼い人

6月26日版

キャラクターランキング

『THE KING OF FIGHTERS XI』編

闘劇を終えてランキングに変化が!?

前回、ランキングを掲載したのが昨年の12月。そこから半年以上たっているせいか、ランキングが大きく変化している。研究されてランキングが上がったキャラや、相対的に下がったキャラなど、さまざまだ。

Text：極限堂

ランク	キャラ
神	クーラ　牙刀
怪物	オズワルド（1UP）
王	ダック（2UP）　キム（1UP）　凱　ジェニー　影二
騎士	ラルフ　クラーク　京　ジャズウ　リョウ（2UP）　ズィルバー
兵士	アッシュ（1DOWN）　K'　テリー（1UP）　ヴァネッサ　マキシマ（1UP）
市民	その他のキャラ　（紅丸）（1DOWN）　（シェン）（1DOWN）

トップに変化無し

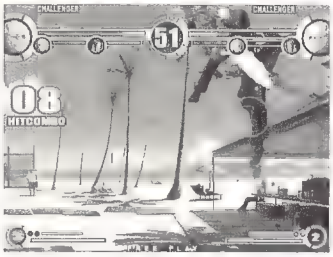
牙刀とクーラの二強は健在だ。この位置はおそらく不動のものと思われる。ただし、以前は牙刀がクーラより若干強いといわれていたが、現在はクーラの方が（わずかながら）強い、と認識されはじめているようだ。

●オズワルド

Aを使った連続技の研究が進み、一回の連続技で与えるダメージが増加したほか、チーム内に入れて気絶連続技を作るポイントとして重宝されるようになり、ランキングが上がった。しかし二強には届かないということから、オズワルド一人だけ居る位置ができた。

●ダック

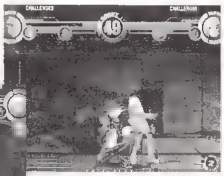
空中戦の強さやスキが小さい連係で地位が上昇。気絶連続技要員としても使えるため人気が出た。しゃがみAと遠距離立ちAによる「暴れ」が強いことも魅力だ。



日を追うごとに進化していったオズワルド。Aが安定して入るようになったのが強い！



大幅に株を上げたリョウは、鋭い跳び込みと、各種通常技の強さが評価の対象になった。



しゃがみAの性能は全キャラの中でも屈指の性能を誇る。かなり使い勝手のいい攻撃だ。

7月1日版

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』編

五強の時代は終わりを告げ「火月一強」時代が到来!?

長らく続いた「五強時代が」終わり、ランキングは大きく変動した。起き攻め性能、立ち回りの強さはもちろん、成功時のリターンが大きい二択を持つことが強キャラの条件だ。単独トップに躍り出たのが……。

Text：猫＠来栖

完全なる剣客その名は風間火月

天草、いろは、火月、閑丸、ミナ、この五強時代が終焉を向かえた。そしてやってきたのは「火月最強」の時代である。

闘劇では結果を残せなかったものの、トッププレイヤーたちの間では、火月の評価は依然高い。立ち回りも起き攻めも強い、脚が速い、対空が豊富、圧倒的な火力を誇るなど、死角の無いキャラとなった。



火月の強さを地味に支えている「炎返し」。起き攻めを無効にできるというのはこのゲームでは特に強力。

元五強キャラを見てみよう。闘劇を制したいろははさすがに評価が下がらないが、ミナ、天草とも立ち回りやネタへの対策が浸透してきたため、評価を落としている。

中堅〜下位キャラ情勢は……

C、D、Eランクのキャラは、立ち回りや強い二択があり、まだ「それほどキャラ差は無い」クラスといえる。アースクエイクやナコルルは、最弱と考えられていたが、立ち回れる技や強烈な二択を持つためランクを上げた。

現在最弱と言われているのはアンドリューとタムタムだが、この二キャラは立ち回りが弱く、強力な起き攻めを持っていない。しかも火力も無いという三重苦。ランク浮上の兆しが見えないというキツい状態となっている。

以上が現状だが、闘劇でのCクラス以下キャラの活躍が証明したように、まだまだ研究の余地はありそうだ。

ランク	キャラ
S	火月
A	いろは　閑丸
B	天草　蒼月　ミナ　レラ
C	アースクェイク　右京　雲飛　我旺　水邪　おちゃ麻呂　ガルフォード　腐れ外道　和狆　チャムチャム　破沙羅　ミズキ　リムルル　幻庵　三九六　斬紅郎　ズィーガー　羅刹丸
D	炎邪　骸羅　シャルロット　半蔵　ナコルル（紫）　十兵衛　双六　覇王丸　慶寅
E	王虎　狂死郎　幻十郎　夢路
E	アンドリュー　タムタム

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』ランキング作成協力：イシイ/FAG/カイ/カンクロウ/D44/ときど/ドロ/生めそ/羽衣/ふんじ/ミシマ/ゆー/ユウ/Reoth/（敬称略・五十音順）

7月1日版

キャラクターランキング

『メルティブラッドAC』編

全ランクに変動あり!

ここにきてもなお、キャラランキングに大きな変動が見られる『MBAC』。立ち回りやコンボなど、プレイヤーたちの研究の成果でもあるが、使用キャラにはまだまだ偏りがある。キャラによっては進化する余地が残されているため、このランキングが今後も変動する可能性が大いにあるといえそうだ。

Text:にが　(協力:いるす、はと、織、腐乱人形、すずめ、がる)

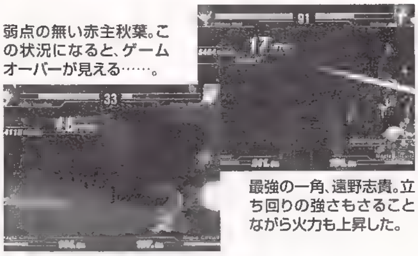
MELTY BLOOD Act Cadenza

現在のキャラランキング事情

現在5強と謳われているのは赤主秋葉、遠野志貴、暴走アルクェイド、七夜志貴、ワラキアの夜。この5キャラに共通していえるのは、やはり立ち回りの強さからくる安定感の高さだ。また、対策を立てられにくいのも強さの要素である。中でも赤主秋葉と遠野志貴の性能は、ほかと一線を画す。七夜志貴、ワラキアの夜は、使用人口こそ多いものの、使いこなせているプレイヤーが少ないため、一般の評価はもう少し低いと思われがち。

Sランクのキャラは、どれも自分のパターンにもっていければ一瞬で倒せるという凶悪さを秘めている。一人用をマスターしよう!

BランクとCランクの強さはかなり拮抗している。キャラごとに一長一短な面が多く、安定性に欠けるのが難点。キャラの特性を生かして職人になれ! 下級戦士がエリートを超えることがあるかもよ!



弱点の無い赤主秋葉。この状況になると、ゲームオーバーが見える……。

最強の一角、遠野志貴。立ち回りの強さもさることながら火力も上昇した。

ランクUPキャラ解説

ここでは、今回ランクアップした七夜志貴、ワラキアの夜、シエル、吸血鬼シオンについて掘り下げていこう。

七夜志貴は上からの攻めに対する立ちA、立ちB、ジャンプC、ジャンプB、地上けん制になるしゃがみB、しゃがみCから移行する固めなど、すべてがそろう。立ち回りでさまざまなところから安定したダメージを狙えるのが長所。

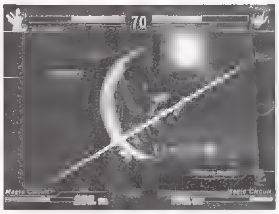
ワラキアの夜は、ジャンプAとジャンプBを主軸にした空中でのけん制や、そこからの攻めが強い。しゃがみBとAバッドニュース(マリス)による対空も備える上に、切り返しで抜群の性能を誇る開放も持っている。相手の攻めに対する対抗手段の多さと、攻めに転じた際の崩しのプレッシャーから高評価を受けた。

シエルはダッシュの低姿勢と相殺、判定は小さいものの持続が長くやられ判定が小さいジャンプ攻撃によって、相手の動きを抑制しやすい。また、空中投げでダウンを奪ってからの起き攻めが強力。ゲージが少ないときはダウン追い打ちでゲージを稼ぎ、サーキットスパークを撃てる状態でのローリスクな攻めに安定感があるのもポイントだ。

吸血鬼シオンは使いやすい相殺付きの通常技と、空対空なら最強クラスの性能のジャンプC、速くて近付きやすいダッシュなどが長所。空中投げから起き攻めのループ性が高く、投げのプレッシャーが大きいので固めから崩しやすい。ただし、切り返しの手段が少ないことが欠点だ。



空対空で強力なジャンプAで引きずり下ろした後は、七夜志貴が大幅に有利。



空対空での強さはピカイチの性能を持つ吸血鬼シオン。立ち回りはかなり強い。

ランクDOWNキャラ解説

続いて、相対的にランクが下がってしまった弓塚さつき、シオン、アルクェイドの考察をしていこう。

さつきは立ち回りでの対策が固められつつある。起き攻めが強力なのは間違い無いが、それに対して、相手にリターンを求めた行動をされると辛い面が見られる。

シオンについては単純にプレイヤーの少なさからの対策不足がある。固め中にしゃがみBを打ってしまうと、その後の固めから抜けられやすくなるため、穴ができやすい。永久コンボが完璧にできるプレイヤーが現状ではいない。

アルクェイドは通常技の判定は強くて使いやすいものの、やはり崩しの弱さにより評価が下がった。そしてBE立ちBに関しては、ビートエッジから出した場合、反応して相手にしゃがみ攻撃を出されるとつぶされてしまう。ちょいためBE立ちB→しゃがみBにすると、ガード優先になってしまうため、崩しとして機能しない。地上投げ、または空中投げからしか狙うポイントが無いのだ。BE立ちBを使うなら、低空ダッシュからの起き攻めをした方が効率はいい。さらにガード不能の受けやすさが最大の欠点。



永久対応キャラが増え、判定を生かした待ちスタイルを確立すればまだ望みはある。

ランキング図

強 ↕ 弱

ランク	キャラ	
S	赤主秋葉	遠野志貴
	暴走アルクェイド	七夜志貴
	ワラキアの夜	
A	弓塚さつき	翡翠&琥珀
	シオン	遠野秋葉
	ネロ・カオス	
B	軋間紅摩	シエル
	吸血鬼シオン	メカヒスイ
	有間都古	
C	アルクェイド	レン
	琥珀	翡翠
	蒼崎青子	

6月30日版 キャラクターランキング

『NEOGEO BATTLE COLISEUM』、『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』、『北斗の拳』編

闘劇で大体の勢力図が分かり、キャラランクの結論は出たか!?

昨年7月の稼働以来、闘劇が開催されるまでは、Mr.BIGの1強といわれていた本作だったが、関西勢をはじめとするプレイヤーのやり込みでほかのキャラクターもポテンシャルを発揮し、かなり伸びてきたぞ!

Text:ケンちゃん

NEOGEO BATTLE COLISEUM キャラクター評価

S	ほたる Mr.BIG キム	強
A	ロバート ハンゾウ 楓 マルコ	↑
B	NEO-DIO ミズチ Mr.カラテ リー	

不動のSランク



キム

関西圏では以前から最強といわれていたキムが、今や全国的に最強キャラと認識されている。ダブルアサルトは決めにくいものの、それを補って余りある攻撃力が売りだ。タクティカルステップと相性がよく、システムにも恵まれているキャラクターだ。



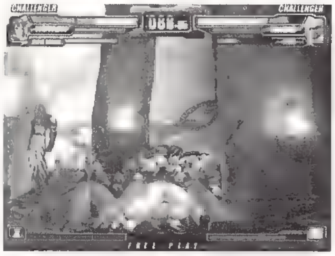
ほたる

強力無比な起き攻めループで、流れに乗れば一気に相手をK.O.できるのがこのキャラの強さ。ダブルアサルトを決めやすいため、安定して相手の体力を奪っていける。



Mr.BIG

1強といわれた龍虎のボスも、今は3強の1角。といっても、下位キャラに対する圧倒的な立ち回りは健在。キャラによってはMr.BIGに触れることさえ難しい。爆発力は無いが安定度は依然高い。



『NBC』は各種ステップを始めとしたシステムが強力なので、それを生かせるキャラが上位に進出してくる。

ユン、春麗、ケンはなぜ強い? その秘密に迫る!!

前回のキャラクターランキングがほぼ最終版。よって今回は、1999年の稼働から7年の研鑽を経て導き出された本作の「強さ」をまとめる。答えの一つとして参考にしていただければ幸いだ。

Text:ラオウ

『ストIII 3rd』における「強さ」

前号のキャラクターランクで落ち着きつつある本作。今回は、本作における「強さ」について、分析してみよう。

①コンボの威力

ここでは最大コンボという意味ではなく、ブロッキングからの反撃として入る連続技の威力が非常に重要。その連続技が距離を問わず安定するのであれば、さらに高評価だ。

②ガード崩し能力

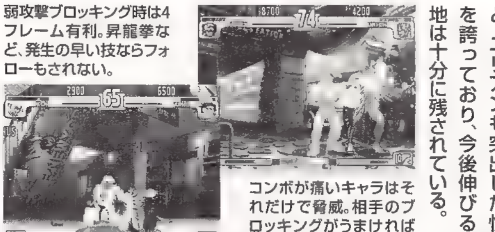
投げ抜けでゲージがたまり、ガードクラッシュが無い本作では、投げ間合いが広かったり、コマンド投げを持っていることが望ましい。また発生の早い中段技があると高評価。

③技の発生

しゃがみグラップなどをブロッキングしての反撃が流行している昨今。しかし上級者を相手にしている場合は、ブロッキングされたことを確認してから無敵時間を持つ必殺技でフォローしてくることも考えられる。そうなると、リスクを犯してブロッキングに成功しても読み合いにされてしまうので効率が悪い。そこでブロッキング成功時には、強制停止時間中に反撃として確定する発生の早い技が必要になってくる。ケンの弱昇龍拳、春麗のしゃがみ弱Ⓟなどは弱Ⓟ・中攻撃に、ユンの弱Ⓟ(T・C始動)は弱攻撃ブロッキング時に反撃としてヒットさせることができる。

ユン最強は確定だが……。

これらの三要素に最も秀でているのはユンだが、各要素で考えれば、ダッドリー、まことと、ユリアンも突出した性能を誇っており、今後伸びる余地は十分に残されている。



弱攻撃ブロッキング時は4フレーム有利。昇龍拳など、発生の早い技ならフォローもされない。

コンボが痛いキャラはそれだけで脅威。相手のブロッキングがうまければ手も足も出せない。

世紀末救世主を超える最強の男「トキ」の侵攻を止める猛者はいるか?

闘劇ではトキが多い中、ほかのキャラクターでの活躍も少しだが見られた。しかし、結局優勝したのはトキで、以降も最強の座を守っている。そのトキに追いかんとするキャラクターたちの現状はいかに!?

Text:ケンちゃん

不動の一強トキ、そして……



トキ

最強キャラクターは今も変わらず。トキがその座に君臨し続けている。移動技の北斗無想流舞各種を利用した自由度の高い動きで圧倒。さらに、スキが少ない各種当て身技、秘孔・刹活孔で守りも万全。さらにダメージの高すぎる通常投げと、技がそろいすぎているといっても過言ではない。

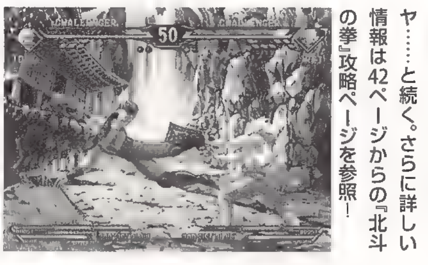


レイ

トキに追い付く存在として期待されているレイ。ジャンプキャンセルと空中ダッシュを利用した固めは、もはやトキと同等の強さ。断己相殺拳を始めとした無敵必殺技を利用すれば切り返し能力も高く、そのうえ南斗凄気網波を組み込んだ連続技のダメージはトキをもしのいでいる。だが、ユダやハート様など、若干苦手とする存在が居る分、トキにはまだ追い付けていない。

大混戦! 中位グループ

トキ、レイ以外はかなりの混戦状態。ラオウは防御力の高さと、連続技のダメージが突出している。ケンシロウは対空からのダメージ、北斗七星ゲージの減らしやすさが売りで、トキ以外には五分近くの闘いが可能。ユダはいわゆる「分からん殺し」キャラで、ガードキャンセルの、俺を利用したのか~!!、を使えば攻めを切り返しやすいのもいい。以降、シン→サウザー→マミヤ……と続く。さらに詳しい情報は42ページからの『北斗の拳』攻略ページを参照!



トキ対レイの頂上決戦は、一応トキが有利。これが3本先取制になると多少天秤がレイに傾いてくる。

7月1日版

キャラクターランキング 『SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION』編

まだまだ覆る可能性は高し!!

アーケードエディションの稼動から3カ月が経過した本作。PS2版から強いといわれ、さしたる調整を受けなかった御剣、雪華、アスタロスの3強は揺るぎが無そうだが、プレイヤー数が若干少ないこともあってか、研究次第でまだまだ伸びるであろうキャラも多い。それでは、現時点でのキャラ情勢を解説していこう。

Text:ハメコ。 協力:おおさか

強さの秘けつは攻めの押し付け

下段の発生が遅いため認識しやすく、さらに威力もそれほど高くない本作では、どのキャラも総じて相手の立ちガードを崩しにくい傾向にある。そこで、ガード崩しに最も効果的な攻撃手段になるのは、ズバリ投げ。本作の投げは、抜けボタンが二択であるため、比較的抜けられやすい。とはいえ、掴みの発生が早く、成功時のリターンは大抵の下段技よりもはるかに高いのだ。

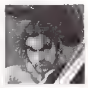
ただし、投げを狙うには相手に接近しなければならない。ここで差が生まれるのが、けん制の強さにある。けん制技が強ければ、その分相手を固められるため接近しやすくなり、投げを狙うチャンスが増えるワケだ。したがって、基本的には「立ち回りが強い」キャラが優位に立つ。また、連係が豊富で自分の攻めを押し付けやすいことも重要である。それでは、強いと言われるキャラの性能を解説していこう。



一部のキャラを除き、『ソウルキャリバーⅢ』では下段攻撃が弱い傾向に。逆に下段が強けりゃ強い。

いかに投げが抜けやすいとはいえ、強力な崩し手段であることは間違い無い。積極的に狙おう。

これぞ剣客三強!!



御剣

早い、長い、横に強いと三拍子そろった下段の⇩Ⓚ,Ⓑに、ガードされても反撃されない中段の浮かせ技である⇦Ⓑ、⬋or⬉Ⓑによる二択が超強力。⇩⇦⇨Ⓑのおかげで空中コンボの威力も高い。

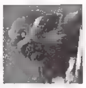
スタンコンボを狙える中段横斬りの⬋or⬉Ⓐ、避け性能に優れた⬆or⬇Ⓑも優秀だ。



雪華

抜群に発生が早く、長いリーチを誇る上に反撃を受けないコンボ始動技の⬋or⬉Ⓑのおかげで、常に自分のペースで戦えるのが強み。

遠距離では➡or⬉Ⓐ、近距離では⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐなどの下段技が優秀。また、間合いこそ狭いものの投げの威力も上々と、崩し能力も高い。⇩⇦⇦をマスターすればできることが増え、特に⇩⇦⇦ⒶⒷが反撃や暴れで絶大な効果を発揮する。



アスタロス

縦斬りの割に攻撃判定が厚い⇦Ⓑ、上段を避ける⇨➡Ⓚで相手を固め、広い投げ間合いと高威力を誇る各種コマンド投げを狙う戦法が超強力。⇨➡Ⓚおよび⇨⇦Ⓑ+Ⓖがリングアウトも兼ねるため、リング際での強さはまさに極悪。技の遅さは火力でカバー可能。

三強を追う者

Sランク未満、A~Bまでは団子状態。ランクごとの差は攻めの押し付け能力に崩し能力、そして火力およびリングアウト能力を総合したもので、ランクが落ちるごとに持っている選択肢が少なくなると考えてもらいたい。



ヴォルド

ローリングクレイジー~Ⓖキャンセルを軸とした、ジ・ラック(頭側前方)での固めが強烈。連続で行なえば打撃では割り込まれない。8WAY-RUNに対してもジ・ラック中に⇨➡などでフォローできる。

また、背向け状態を含めた技数が非常に多く、連係が豊富で対応されにくいのも○。



マキシ

リーチの長いⒷから展開する特殊構えを経由した連係は、自由度が高く対応されにくい。特殊構えからの二択だけでなく、⇩Ⓐ+Ⓑ、⇦Ⓑ+Ⓚなど発生が早くリーチが長い下段を持つ。さらに投げも間合いが広くダメージが高めと、ガードを崩す手段が豊富なのも強みの一つ。

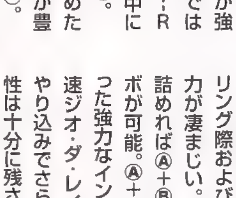


セルバンテス

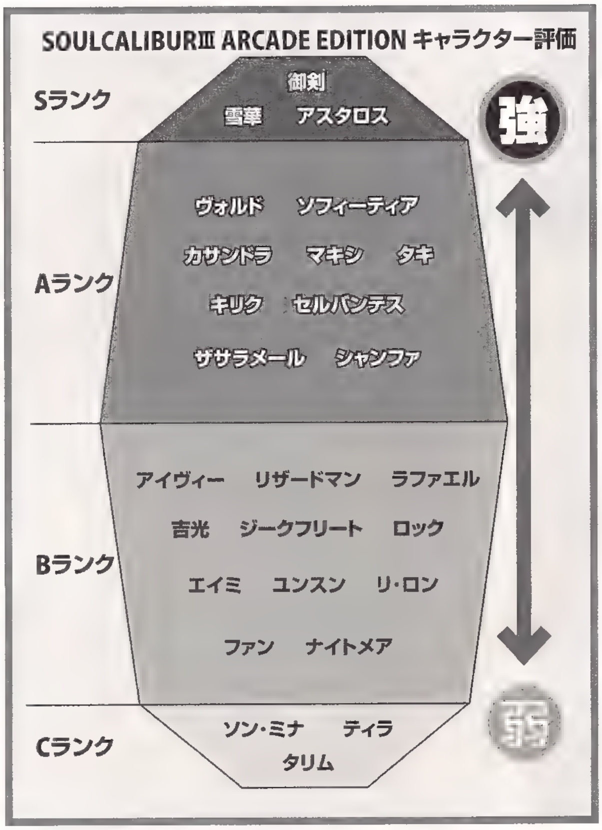
けん制技の性能は並だが、リング際および壁際での爆発力が凄まじい。特に、壁に追い詰めればⒶ+Ⓑから強烈コンボが可能。Ⓐ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚといった強力なインパクト技や、最速ジオ・ダ・レイの存在など、やり込みでさらに伸びる可能性は十分に残されている。

下位キャラにも伸びる余地あり

今回はBランクに位置したが、Ⓐ+Ⓚや⇩Ⓐ+Ⓑなど各種コンボを決めた後に⇩Ⓐ+Ⓑを絡めた起き攻めを仕掛けられるナイトメア。中段縦斬りの⇨➡Ⓐ、基本技であるⒷ,Ⓑの性能が高く、立ち回りの強いリザードマン。中距離けん制が強く強力な避け動作であるⒷ+Ⓚ、Ⓐ+Ⓚを持つラファエルなどはやり込みと研究次第で伸びる可能性は十分。今後の進化に期待したい。



Cランクの面々はとにかく火力が低いのが難点。立ち回りを煮詰めていくしか残された道は無い!?



7月1日版

キャラクターランキング

『超ドラゴンボールZ』編

若干、差はあるが、均衡したキャラバランス!!

全国大会は終わったが、いまだに対戦の熱は冷めていない『超ドラゴンボールZ』。カード成長システムを採用しているので、同じキャラでも戦法は大きく変わってくる。今回はカードを使用しない状態のランキングと併せて、スキル継承などでキャラを育てた状態のランキングも紹介するぞ。

Text：FAG

上位キャラはこいつらだ!

本作では、キャラを成長させ、習得するスキルによってキャラ性能は変わってくる。そのキャラでベストといわれているスキルを継承した状態を基本とした。全体的にS、A、Bランクが頭一つ出ていて、Cランクがスタンダードな強さを持っている。Dランクは噛み合えば戦える程度。Eランクだけはちょっと厳しいという状況。全体的にはマイルドなバランスといえる。

●セル

全国大会決勝トーナメント8人中5人がセルを使用していたということから、性能のよさが証明されている。強力な飛び道具と、お手軽かつ高いダメージが期待できるコンボで、圧倒的な強さを見せる。スキル習得数と防御力が高いのもポイント。

●孫悟空

ジャストヒットからのラッシュと、コンボが強い悟空。ホーミング攻撃キャンセルからの爆砕拳→スーパーキャンセル超かめはめ波も高威力。配置かめはめ波&瞬間移動を使った攻めは、舞空術キャンセル(以下舞キャン)を絡めれば有効なガード崩しになる。



ジャストヒット技はガードさせても悟空が有利。ヒットすれば追撃が可能になるのだ。ぜひマスターしたい。

●トランクス

レーザーソード装備時のラッシュが強い。一度ガードさせてしまえば、相手キャラがその状態から脱出するのは困難。ジャストヒットを絡めた連続技はゲージが無くても体力の5割近くを奪う。直線的な攻撃が多いために、型にハメるまでが少しツライが、ラッシュ力は間違い無く最強だ。

●フリーザ

全国大会優勝キャラ。ガードキャンセルからのレッドスフィアや、飛び道具を使ったラッシュが強い。プレイヤー次第で無限の性能を引き出せる。ほかの上位のキャラに比べて破壊力は無いが、どんな状況にも対応できる技がそろっている。防御力が低いのだけが弱点。

●18号

超必殺技のライジングサンを絡めたコンボの攻撃力が高く、舞キャンから一気に攻め込むのが18号の戦い方。弱攻撃の出が早いので、近距離戦では圧倒的な強さを誇る。ゲージ回復を含めた立ち回りが重要となってくる。

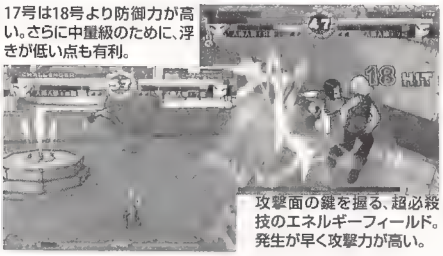


17号との大きな差は、超必殺技のライジングサンにある。

上位に見劣りしない中位ランクのキャラ!

●17号

17号が18号より1ランク落ちてしまうのは、やはり舞キャンからのコンボのダメージが少ないことが原因。防御面では17号の方が高性能。



17号は18号より防御力が高い。さらに中量級のために、浮きが低い点も有利。

攻撃面の鍵を握る、超必殺技のエネルギーフィールド。発生が早く攻撃力が高い。

●ピッコロ

ジャンプ強攻撃の判定が強く、ウォールスマッシュのスキルを習得すれば、浮かせ技が増える。ただ発生があまり早くないので、相手のガードが崩しにくい。破壊力はあるが安定性が無いのが弱点。

●ベジータ

Gスライサーなど飛び道具を使った連係と、ホーミング弱攻撃からの連続技がメイン。リーチが短く、弱攻撃の発生が遅いので、近距離戦は苦手。ギャリック砲は発生が早い無敵技。ガードされてもスキが小さい高性能技だ。

●16号

技の発生が遅いので攻め込みづらい。しかも相手が16号との闘いに慣れしていると極端につらくなる。ただし、破壊力があるので流れに乗れば、一気に勝負を決めることができるキャラだ。

決め手が無いのが厳しい? Eランクキャラ

最後に下位グループのキャラを見てみよう。Eグループのキャラは、攻撃力と防御力の低さが目立っている。さらに、強力な必殺技が無く、切り返しが難しい。

●チチ

舞キャンやホーミング攻撃からの攻めは強いが、攻撃力が低くダメージが少ないのが痛い。

●クリリン

限定状況の「ため気円連斬」ヒットの破壊力は抜群。だがほかの技の攻撃力が低過ぎるので、下位に沈んでしまう。

●悟飯

とにかく防御力が低いのが痛い。一回のコンボで7～8割も奪われてしまうのだ。これはつらい。

超ドラゴンボールZキャラランキング

ランク		スキル継承などで育ててみると……
S	セル	孫悟空
A	トランクス 孫悟空	フリーザ セル
B	フリーザ 18号	トランクス 17号
C	17号 ピッコロ	18号 ベジータ
D	ベジータ 16号	ピッコロ チチ
E	チチ クリリン 孫悟飯	16号 クリリン 孫悟飯

強 ↕ 弱

7月1日版

キャラクターランキング

『キン肉マンマッスルグランプリ』編

3強に食らいつけるか!?

ペンタゴン、ザ・ニンジャ2強の時代から、タイムリリースキャラである悪魔将軍の登場により3強の時代に突入した。打撃コンボから、浮かせ技をテンションゲージためでキャンセルすることによって技をつなぐ、大ダメージの浮かせコンボが使えるキャラが猛威を振るっている。立ち回り重視のキャラはちょっとつらいか?

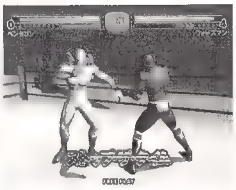
Text:FAG

チャージキャンセル連続技の脅威!!

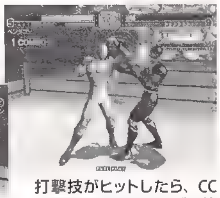


ペンタゴン

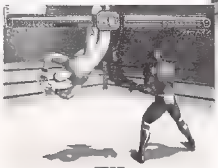
稼動当初から猛威を振るっているペンタゴン。発生の早い打撃からチャージキャンセル(以下CC)でテンションゲージを使わずに相手の体力を5割を奪う連続技が強力。そして温存したゲージは超必殺技の「ストップ・ザ・タイム」に回すことができる。この技は当て身技で長く持続し、決まれば6割以上減るコンボにつなげられるのだ。空中判定になるサマーソルトキックによるけん制も強い。まさに死角無しの最強キャラだ。



このゲームで最も使い勝手のいい超必殺技「ストップ・ザ・タイム」。無防備な相手に連続技が決まる!



打撃技がヒットしたら、CCを絡めた浮かせコンボを始動。これが次元が変わる瞬間だ。



サマーソルトキックはジャンプ属性の技。下段技と投げを避けながら攻撃。さらにコンボで追撃可能!

凶悪な基本性能を持つ2キャラ!!



ザ・ニンジャ

ペンタゴン同様、打撃からCCを使った浮かせコンボが強い。全体的にペンタゴンより火力は落ちるが、このゲームで強い下段攻撃からCCラッシュが可能なので、手数で押すことができる。ダウンした相手に決まる⬇+打↓闇蜘蛛落としの追い打ちも強力。

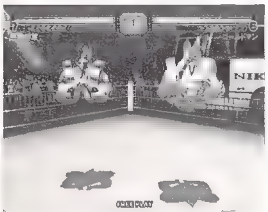


忍者らしい軽快な立ち回りが武器。順逆自在が超必殺技級のダメージだったら間違い無くトップだった。



悪魔将軍

ついに使用可能になった、ボスキャラクターの悪魔将軍が、3強の一角。攻撃力、防御力、リーチの長さと凶悪な強さを誇っている。さらに必殺技のダイヤモンドダストαはガード不能で浮かせ技という凄まじい性能。適当に暴れるだけでも相当強い。



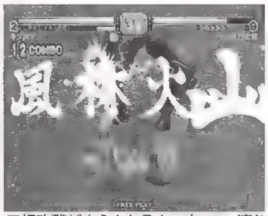
組み技の発生がほかのキャラより早いなど、すべてにおいて基本性能が高い。

上位に勝てるか? テクニックキャラ!

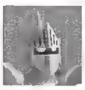


キン肉マン

判定の強いチャージショルダーと下段技のアリキックを中心にダメージを奪っていく。アリキックからの、火事場のメガトンパンチと組み技の二択攻撃が強い。キン肉マンの技は破壊力があるので、プレイヤーの火事場のクソ力次第で上位キャラを倒せるかも?



二択攻撃が中心となるキン肉マン。流れに乗れば一気に勝てる。



ロビンマスク

浮かせからの追い打ちで打↓打↓空中タワーブリッジの攻撃力が高い。エアプレンスピンやユニコーンヘッドが主な浮かせ技だが、打↓打↓➡打(連続ヒットではない)のよろけからスタートするので、狙いにくいところが弱点か。



凶悪な技が無いが、動きのすべてが美しい。これでこそロビンマスク。キャラ愛で乗りきろう。

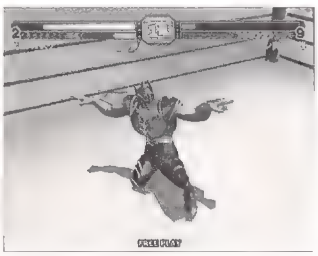


ロビンマスクはテンションゲージを多く消費するコンボが多い。ゲージ回復がポイントになる。



ケビンマスク

CCコンボは無いが、性能のいい必殺技がそろっていて戦いやすい。特定のダウン状態から⬅打打で打ち上げてロビンスペシャルによる追い打ちが強い。ロープよろけからの連続技も強力。弱点は攻撃力が低いことと必殺技ゲージの消耗が激しいこと。



戦法は地味だが、バランスのよい技がそろっているケビンマスク。ポテンシャルは非常に高い。

強 ↕ 弱

完璧超人	ペンタゴン
悪行超人	ザ・ニンジャ 悪魔将軍
アイドル超人	テリーマン バッファローマン キン肉マン サンシャイン ケビンマスク
普通の超人	ラーメンマン ウォーズマン ブロッケンJr. ロビンマスク
次峰レオパルドン	キン肉万太郎 アシュラマン ウルフマン
だってオラ人間だから……	ペンキマン

2006年、壇上へと駆け上がったプレイヤーを一挙紹介!

格闘ゲーム プレイヤー名鑑

このコーナーでは、闘劇'06で輝かしい結果を残したプレイヤーたちを紹介していこう。10個の質問もあるので、彼らの素顔に迫れるかも!? 彼らを目標に己を鍛え上げ、次回の闘劇では彼らを倒して優勝を目指せ!

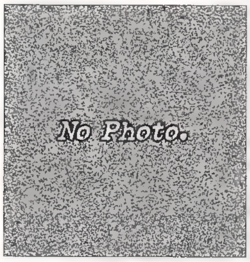


プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。

① ホームグラウンド
② 格闘ゲームプレイ歴
③ 格闘ゲームが縁でできた仲間
④ これまでの最高連勝数
⑤ ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額
⑥ よく使うキャラのタイプ
⑦ 初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム
⑧ 格闘ゲーム上達の秘けつ
⑨ 格闘ゲームで自分が優れていると思うところ
⑩ 格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

アクセル



戦績 闘劇'06『KOF XI』ベスト8

① 渋谷スポーツランド(東京)、渋谷会館(東京)
② 『SFII』から
③ いろいろ
④ 70連勝
⑤ 週4～5回/1回100～1,000円
⑥ 妹系
⑦ 『北斗の拳』
⑧ 毎晩違う女と寝ること
⑨ こだわりを捨てること
⑩ ラーメン二郎と出会ったこと

R-HOWARD@SMK



戦績 闘劇'06『NBC』ベスト4

① GAME DINO 枚方店(大阪)
② 8年
③ KEE-ROCやfan236さん
④ 68連勝
⑤ 週1～2回/1回 1,500円
⑥ エロ女キャラ
⑦ 『NBC』
⑧ KEE-ROCのプレイをパクる(笑)。KEE-ROCとガチ
⑨ ガン逃げが得意。ほかの人の面白そうなコンボはすぐコピー(笑)
⑩ ガン逃げ中にドSのKEE-ROCに捕まりフルコンボを決められた時は、ドMの僕としては気持ち良いです(笑)

悪魔パイ



戦績 闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① 八王子、橋本周辺
② 10年
③ DDD、カツオ、スタミナ太郎、仏像、黒猫など
④ 約90連勝
⑤ 週2回/1回300～500円
⑥ 軽量級でクセが無いキャラ
⑦ 『餓狼伝説2』
⑧ 同じくらいの力量の人と対戦していく。あまり強い人とはやらないこと
⑨ 心理戦
⑩ プライベートでも遊べる仲間が増えた

愛樹



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』ベスト4

① 池袋アリス(東京)
② 4年
③ たくさん居て数え切れませんが、みんな大切な友達ですよ～
④ 112連勝
⑤ 仕事場がゲーセンなので、週5回くらい/1回200円くらい
⑥ 王道系美形キャラ(笑)。キザキャラも好きです
⑦ 『GGXX』
⑧ 対戦とトレーニングモードをひたすらですね
⑨ 読みの鋭さからくる勝負強さかな?
⑩ 彼女が出来たときですね(笑)

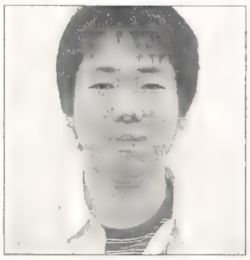
石松



戦績 闘劇'06『SFIII3rd』準優勝

① GAMER'S VISION(神奈川)
② 7～8年
③ K.Oとか
④ 49連勝
⑤ 週2～3回/1回1,000円くらい
⑥ 素早いキャラ
⑦ 『KOF'98』
⑧ 最強キャラを使う
⑨ コンボがうまい
⑩ せなかさんと会ったとき

青チー



戦績 闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4

① 新宿ジョイポックス(東京)
② 8年
③ よしひろ、ユウ、シゲさんなど
④ 約70連勝
⑤ 週4～5回/1回1,000～1,500円
⑥ 花郎しか使いません!
⑦ 『鉄拳3』
⑧ 負けた原因をよく考える
⑨ キャラ愛
⑩ みんなとわいわい盛り上がれたとき

プレイヤーへの質問事項 名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

大須 晶



戦績 闘劇'06『VF4 FT』準優勝

① GAME SKY（愛知）、池袋アリス（東京）、ゲームサファリ（東京）
② 13年
③ ホームステイアキラ、養老影など
④ 96連勝
⑤ 週3回前後／1回1,000～2,000円
⑥ 見た目がカッコいいキャラ。トリッキーな動きができるキャラ
⑦ 『餓狼伝説SP』
⑧ 使ってて楽しいと思えるキャラを選ぶ
⑨ 読み合い。自己満足プレイ
⑩ さまざまな人と真剣勝負ができること

以蔵



戦績 闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① デイトナ志木（埼玉）
② 4年
③ ハマハー
④ 分からない
⑤ たくさん
⑥ 特に気にしていません
⑦ 『VF4』
⑧ 自分的に無し……
⑨ 無し
⑩ 無し

カイ



戦績 闘劇'06『MBAC』ベスト4

① コスミックプラザABC（大阪）
② 12年
③ 少年、ルゥ、MINTなど
④ 84連勝
⑤ 週3～4回／1回300～500円
⑥ 萌えキャラの中での強キャラ
⑦ 『KOF2002』
⑧ 考えてプレイすること
⑨ 集中してるときの反応速度
⑩ KOFのアテナが強キャラになったとき

ILS



戦績 闘劇'06『MBAC』優勝

① TRF＠メイドゲーセン（東京）
② 約9年
③ TRF＠メイドゲーセンのメルブラ勢、忍犬、ユウイチなど
④ 約70連勝
⑤ 週2～3回／週に1,000円使うか使わないか。使っても週2,000円は超えない
⑥ スタンダードタイプのキャラ
⑦ 『MARVEL SUPER HEROES』
⑧ 知識を頭に入れて、強い奴と対戦
⑨ 運、読み
⑩ ゲーセン仲間でつるんでバカやってるとき

回転王



戦績 闘劇'06『NBC』ベスト8

① レジャーランド 成東店（千葉県）
② 10年
③ ケンちゃん、バチさん、ほか大勢
④ 100連勝以上
⑤ 新作が出た直後は毎日1,000円札を使い切って帰ります。普段は週3～4日、数コインで飽きるまで
⑥ 相手を封殺できるタイプ
⑦ 『GGX』
⑧ そのゲームの特性を理解すること
⑨ スタートダッシュ、セットプレイの構築
⑩ いろいろな人と知り合えたとき

牛!?



戦績 闘劇'06『SFⅢ 3rd』ベスト4

① スポラ九品寺（熊本）
② 13年
③ ヨコヤマ、I-78、スズ、等
④ 63連勝
⑤ 週6回／1回300円
⑥ 使ってて面白い＆勝てるキャラ
⑦ 『SFⅢ 3rd』
⑧ 負けても腐らず、次の糧とする
⑨ 展開の想像
⑩ 感動にあえたとき

カオル



戦績 闘劇'06『KOF XI』優勝

① エンジョイパラダイス（大阪）、モンテカルロ（大阪）
② 8年
③ トーマス岡田
④ 99連勝
⑤ 週2～3回／1回500～1,000円くらい
⑥ キムチの香りがする武器を持っているキャラ
⑦ 『KOF'98』
⑧ ライバルを見つけること
⑨ ナメプレイを平然とできるところ
⑩ 2D神を倒したとき（笑）

F2-PON@SMK



戦績 闘劇'06『NBC』準優勝

① GAME DINO枚方店（大阪）
② 7年
③ KEE-ROCK@SMK、カオルなど
④ 25連勝
⑤ 週3～4回／1回1,500円
⑥ でかくてかっこいいキャラ
⑦ 『NBC』
⑧ 強い人とひたすら闘う
⑨ 反応
⑩ 知り合いが増えたこと

次に壇上へ上がるのはキミだ!

今号は、5月3～5日の3日間かけて行なわれた、闘劇'06FINALで壇上に上がったプレイヤーを紹介している。戦績は過去の闘劇で壇上に上がっているものを掲載している。見てもらえば分かると思うが、今回壇上に上がったプレイヤーの多数は、今回が初めてとなる。意外に思える人が初壇上だったりするが、一度のミスも許されない闘劇では当然のことなのかもしれない。しかし、それはだれしもが壇上へ行けるチャンスがあることを、物語っているのではないだろうか。

MOV



戦績 闘劇'06『SFⅢ 3rd』優勝

① 渋谷スポーツランド
② 約10年
③ 戦友との絆は強いかな
④ 100連勝
⑤ 週1～2回／1回1,000円くらい
⑥ とりあえずときどに聞きます
⑦ 波動拳がいっぱい出るやつ
⑧ 心技体の調和
⑨ ハート
⑩ テレビに出られた

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

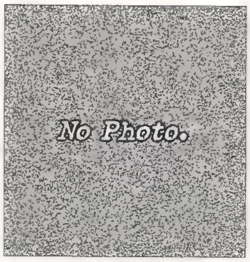
きゃすばる



戦績 闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① 大宮ビッグアップル（埼玉）
② まともにやったのは『VF4』からかな？　それまでは遊ぶ程度に（笑）
③ 友達の幅が増えましたねav（￣▽￣#）
④ 55連勝くらいかな？
⑤ 毎日（笑）／音ゲーとかもやるからかなり使うかな
⑥ だれも使わなさそうなキャラとか個性あるキャラ！
⑦『VF4』
⑧ 何だろう？　周りの環境と努力！　やり込み！
⑨ ない！
⑩ さまざまな体験・いろいろな仲間ができたこと（*´艸`*）

KA2



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』優勝

① クラブ セガ 秋葉原（東京）
② 15年
③ いっぱい
④ 120連勝くらい
⑤ 週3回／1回300円～500円
⑥ 中国人
⑦『GGX』
⑧ たくさんプレイしましょう
⑨ やり込みっぷり
⑩ 友人と閉店から朝まで喋っていたとき。同時に自己嫌悪で死にたくなりますが

キャベツ



戦績 闘劇'06『KOFXI』ベスト8
闘劇'05『KOF NEOWAVE』優勝
第1回闘劇『KOF 2002』ベスト4

① 埼玉POPY（埼玉）
② 約10年
③ ネモ、マゴ、きょく
④ 約70連勝
⑤ 週1回/1回1,000円くらい
⑥ スタンダード（主人公）キャラ
⑦『KOF'97』
⑧ ひたすらコンボ練習
⑨ 運、レバガチャ
⑩ 中国行けた

キース



戦績 闘劇'06『北斗の拳』ベスト4

① neo amusement space a-cho（京都）
② 6年
③ 飯or飲み仲間
④ 約70連勝
⑤ ほぼ毎日1～6時間／ 1回50～500円くらい
⑥ 悪役キャラ（笑）、性能的には立ち回り重視
⑦『機動戦士ガンダム連邦vsジオンDX』
⑧ 良い仲間を見つけ、目標を定め、飽くなき向上心を持ち続けること
⑨ 勝負運、新作慣れ
⑩ たくさんありますが、一番は全国規模の大会で結果を残せたときです

許元章



戦績 闘劇'06『KOF XI』準優勝

① 歓楽星球（台中市）
② 18年ぐらい
③ 台中の小偉と一緒に闘劇に参加する陳さん
④ 多分76連勝かなぁ
⑤ ポリシーは週に最大2回まで／1回約100元（約350円で、1プレイ5元から10元）
⑥ 使用率上位のキャラより、立ち回り、またはデザインが面白そうなタイプが好き
⑦『SFII』
⑧ 常に負けた試合について、自分の欠点をよく検討すること。このような経験を重ねて、もっと強くなれると思います
⑨ 落ち着いて平常心を持つところ
⑩ 台湾代表として闘劇FINALに参加するとき

KEE-ROC@SMK



戦績 闘劇'06『NBC』優勝

① GAME DINO 枚方店（大阪）
② 11年
③ KOFプレイヤー、バトコロプレイヤー
④ 70連勝
⑤ 週4回／ 1回1,000円
⑥ エロキャラ
⑦『X-MENvsSF』
⑧ だれよりもやり込むこと
⑨ 自分が負けたときの原因を見つけて、メモを取っていく
⑩ やり込みを認めてもらえたとき

kubo



戦績 闘劇'06『MBAC』準優勝
闘劇'05『GGXX #RELOAD』ベスト4

① 瑞穂陸上競技場
② 約7年
③ 小路、鴨音、さとけん、SKY店長
④ 148連勝（GGXX #RELOAD　スレイヤー）
⑤ 火曜日と金曜日はほぼ毎日SKY ／ 1回　500円程度
⑥ ゲーム中最高の火力と爆発力を持ってるキャラ
⑦『美少女戦士セーラームーンS～場外乱闘!?　主役争奪戦』
⑧ デスノを読まない
⑨ ぶっ倒すと思ったときにはッ!!　既に行動は終了しているッ!!
⑩ やらない方が正解だと思います

紅の豚

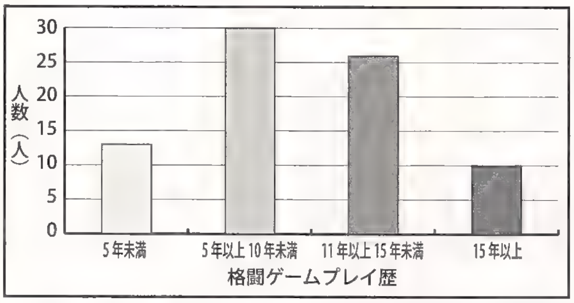


戦績 闘劇'06『北斗の拳』優勝

① 長瀬UFO（大阪）
② 5年
③ D.K、ライ、飛鳥、金デヴなど
④ 約150連勝
⑤ 週3回／ 1回500～1,000円
⑥ 強キャラ
⑦『カプエス2』
⑧ まず強キャラを使い、その後他のキャラを触り その弱点を自分のキャラで対策していく
⑨ コンボ精度
⑩ 友達が増えたこと

実録！ 格闘ゲームが強いのはこんな奴だ!!

格闘ゲームで強くなるためにはどうすればいいのか。そんな素朴な疑問に答えるためにプレイヤーたちを徹底解剖！　これを参考にすればキミも強くなれるかもよ!?



まず最初は、格闘ゲームプレイ歴から。上のグラフを見てもらえば分かるが、5年以上やっているプレイヤーが多い。5年未満の人もそれなりに居るが、彼らはその分やり込んでいる。どのみちコツコツとやっていくしかないのが分かるであろう。壇上へ上がる目安は5年か!?

プレイヤーへの質問事項
名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

激鉄



戦績 闘劇'06『鉄拳5 DR』準優勝

① ゲームサファリ（東京）
② 約5年
③ ハマハー、ダイパン、りゅー Kなど
④ 79連勝
⑤ 週2回／1回1,000円くらい
⑥ 二択が強いキャラ
⑦『鉄拳TT』
⑧ 一つのキャラをとことん伸ばす
⑨ 知識、やり込み
⑩ 読み合いに勝ったとき

黒猫



戦績 闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① ハイテクセガ渋谷（東京）
② 5年
③ バーチャプレイヤー
④ 約30連勝
⑤ 週1回／1回2,000円
⑥ リオン
⑦『VF』
⑧ たくさんプレイすること
⑨ 特に無し
⑩ 知り合いが増えた

KEN



戦績 闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4

① 新宿ジョイボックス（東京）
② 10年
③ シゲ、ゼクス、ミスター、センセーなど
④ 99連勝
⑤ 週2〜3回／1回2,000円くらい
⑥ 細かいテクニックがいらず、攻められるキャラ
⑦『鉄拳3』
⑧ 知識を増やすこととやり込み
⑨ 1キャラを使用し続けること
⑩ 戦略がはまったとき

K.O



戦績 闘劇'06『SFⅢ 3rd』ベスト4
闘劇'05『SFⅢ 3rd』準優勝
闘劇2004『SFⅢ 3rd』ベスト4
第1回闘劇『SFⅢ 3rd』ベスト4

① ゲーム ニュートン（東京）
② 6年ぐらい
③ ヌキさん、ボス
④ 約90連勝
⑤ 1回3,000円
⑥ ユンみたいな速いキャラ
⑦『SFⅢ 3rd』
⑧ うまい人からちゃんとガードから教えてもらう
⑨ 読み合い
⑩ 特に何も（笑）

こうや@バッタ



戦績 闘劇'06『NBC』ベスト8

① アルカディア新世界店（大阪）
② 約13年
③ 関西のKOFゲーマー
④ 108連勝
⑤ 週3〜4回
⑥ 動きが速い、手数が多い、強キャラ
⑦『KOF'95』
⑧ 強い相手との適度な対戦と、いろいろな相手との対戦経験を得ること
⑨ 暴れと荒らしプレイ
⑩ いままで勝てなかった相手にリベンジできたとき

K-2



戦績 闘劇'06『VF4 FT』優勝

① クラブ セガ 新宿（東京）
②『SFⅡ』から
③ 沖縄人
④ 80連勝
⑤ 週3／1回2,000円
⑥ 投げキャラ
⑦『VF3』
⑧ 全キャラを使い、キャラごとの特徴を覚えること
⑨ キャラ対策
⑩ 仲間ができた。チーム戦で力を合わせて勝ったとき

ゴエモン



戦績 闘劇'06『SFⅢ 3rd』ベスト4
闘劇'05『SFⅢ 3rd』ベスト4

① モンキーハウス
② 10年
③ 総統
④ 64連勝
⑤ 週1回／1回500円
⑥ 攻めキャラ
⑦『KOF'98』
⑧ 強い技を見つけてひたすら連打
⑨ 至高の連係と根性値
⑩ ゲーセンで自分の顔をを見てニヤニヤされたとき

K猫



戦績 闘劇'06『MBAC』ベスト4

① 大宮オリンピア（埼玉）
② 3年
③ 中野勢
④ 97連勝
⑤ 週2〜3回／1回500円くらい
⑥ 火力があり、動かしやすいと感じたキャラ
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ やる気
⑨ 特に無し
⑩ 格闘ゲームを通じて知り合いができたとき

こくじん



戦績 闘劇'06『SFⅢ 3rd』ベスト4
闘劇'05『SFⅢ 3rd』準優勝

① GAMER'S VISION
② 4年
③ セナックス！
④ 100連勝
⑤ 週6回／1回2,000円くらい
⑥ 敷居が高いキャラ
⑦『SFⅢ 3rd』
⑧ ぶっ放せば大抵勝てる
⑨ 俺という敷居が青天
⑩ マゴさんと会話ができたこと

ゲームセンター嵐



戦績 闘劇'06『VF4 FT』優勝
第1回闘劇『VF4 EVO』優勝

① 小岩レジャーランド（東京）
②『SFⅡダッシュ』から
③ いっぱい（茶会）
④ 60連勝くらい
⑤ 週3回／1回1,000円
⑥ 強キャラ
⑦『VF3』
⑧ やりまくる
⑨ 知能
⑩ 優勝したとき

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①〜⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

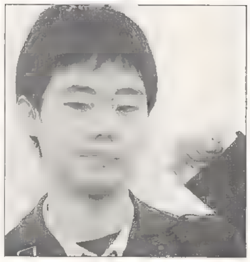
ジャスミン



戦績 闘劇'06『NBC』ベスト4

① 赤塚ハウス(東京)
② 13年くらい
③ 真田くん、書記 ⊂(　＾ω＾)⊃ ブーン
④ 87連勝
⑤ 月1～2回／1回200～500円
⑥ イケメン系のキャラと赤いマキシマ。なぜか人から強キャラ厨って言われる(´･ω･`)ナンデ?
⑦『DBZ超武闘伝2』
⑧ 飯食ってすぐ寝る。ポテチ食いながら黒酢ダイエットを飲む
⑨ 人のコピープレイ
⑩ 真田(奈良)くんに出会えたこと☆

SASA@SMK



戦績 闘劇'06『KOF XI』ベスト8

① JUNGLE南草津(滋賀)
② 約8年
③ 大阪、滋賀のKOF勢(A○○○氏は除く)
④ 約40連勝
⑤ 週末2～3回／1回300～400円
⑥ 顔はごつい極悪人であり、もちろん男で強キャラ
⑦『KOF NEOWAVE』
⑧ 相手からくらったネタをパクる。使えそうなネタを考えCPUで実験してみる
⑨ 定石とかは全く無いオリジナルの立ち回り。攻め重視
⑩ 大学以外の友人が増えた

緒龍



戦績 闘劇'06『北斗の拳』ベスト8
闘劇2004『GGXX #RELOAD』優勝

① 所沢
② 5年
③ 飯能の人たち
④ 30連勝
⑤ 週4～5回／1回2,000～3,000円
⑥ 触ってて面白いキャラ
⑦『GGXX』
⑧ 考えてプレイすること
⑨ 人一倍がんばること
⑩ 友達が増えたこと

さとけん



戦績 闘劇'06『MBAC』準優勝

① GAME SKY(愛知)
② 10年
③ BEL、kubo、組長(＋会った人全員)
④ 89連勝
⑤ 週1～6回(気まぐれ)／1回50円～1,000円
⑥ オラオラ系
⑦『SFIII 3rd』
⑧ がんばる
⑨ スイッチ入るとかなり強い
⑩ 良い知り合いが増えたこと

シュウト



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』準優勝

① 池袋。専ら家庭用
② 初代ヴァンパイア
③ 名無しさんや友人、先輩などたくさん
④ 70連勝くらいでお腹壊して……(´･ω･`)
⑤ 週1回／食費含め1回1,500円
⑥ 相手が嫌がる立ち回りができるキャラ
⑦『GGXX』
⑧ 反復練習と匿名掲示板での会話
⑨ ハッタリとネタ殺し
⑩ 質問され、答え、喜ばれたときです(´･ω･`)

G.X



戦績 闘劇'06『北斗の拳』ベスト8

① 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
② 15年くらい
③ OTG(シンタイソクテイ)、DQN共、8%village……いっぱい
④ 94連勝
⑤ 週1回は必ず／1回クーポン～1,000円の範囲
⑥ わっしょいできるキャラ
⑦『ストリートファイター リアルバトルオンフィルム』
⑧ そのゲームが好きであること
⑨ 特に無し
⑩ いい対戦ができたとき

ショウ

No Photo.

戦績 闘劇'06『鉄拳5 DR』優勝

① ゲームソニックビーム松戸(千葉)
② 4～5年
③ 居ます
④ 約50連勝。少ない方です
⑤ 多い時は毎日で、そうでもない時は週3回／金額は計算したこと無し
⑥ 努力が実るタイプのキャラ
⑦『鉄拳4』
⑧ 回数をこなすこと
⑨ 自分では無いと思っているんですけど、対戦についての考え方とかはマシな方かも
⑩ 知り合いがたくさん増えたので、その知り合いとたわいもない会話をしてるとき

GNT



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』優勝

① アミューズメントフォーラム モア(東京)
② 初プレイから数えれば8年ほど
③ たくさん居ますね(笑)。みんな大切な友人です
④ 約50連勝
⑤ 週に4～6回／多くて1回1,000円くらい
⑥ 何でも持ってて火力の高いキャラ。渋ければなお良し
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ 相手とシンクロすること
⑨ あとは楽しむ!
⑩ とっさの読み合いで正解を引くこと

少年



戦績 闘劇'06『MBAC』ベスト4
『GGXX SLASH』ベスト4

① 徳島大学前
② 関西圏を中心に多数
③ No Comment
④ No Comment
⑤ 週2～3回／1回300～1,000円
⑥ トリッキー、自分だけの動きがしやすいキャラ
⑦『SFIII 3rd』
⑧ ひたすら練習
⑨ 発想力
⑩ 自分に自信持てるものができたこと、ストレス解消に最適

しのまる



戦績 闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』ベスト4

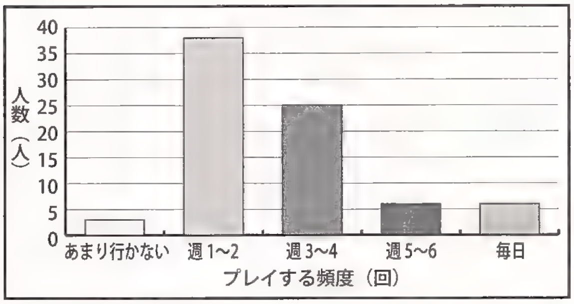
① 室蘭中島スガイビリヤード(北海道)
② 12年くらい
③ あらゆる変人と友達になれました
④ 多分106連勝
⑤ 週3～4回／納得するまで
⑥ かっこよさを履き違えたキャラ
⑦『タツノコファイト』
⑧ 東京に引っ越して来ること
⑨ 折れない心
⑩ 仲間が一杯居て楽しいときかな

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

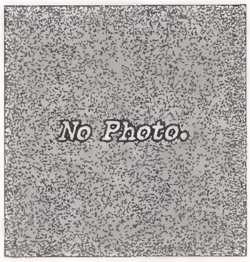
実録！ 格闘ゲームが強いのはこんな奴だ!!

今回紹介しているプレイヤーたちを徹底解剖して、強さの秘密を探っていくこのコーナー。第二弾は、1週間に何回ゲーセンへ行っているのか。キミならこの結果をどう受け止める？



意外な結果に!?　半数近くのプレイヤーが週1～2回といった結果になった。基本的にはイベントも開催される土日が多いようだ。しかし、大会前は調整のため、それぞれ1回ほど増えている。それにしても、多いとは思えないこの結果。一体何が違ってくるのであろうか。

昭和



戦績
闘劇'06『SFⅢ 3rd』準優勝
闘劇2004『SFⅢ 3rd』ベスト4
第1回闘劇『SFⅢ 3rd』ベスト4

① 東小金井HOPE（東京）
② 12年
③ 牛なべ、K.O、ラオウ、メスター……
④ 107連勝
⑤ 週1回／500円くらい
⑥ テクニカルキャラ
⑦『X-MENvsSF』
⑧ 複数キャラを使う・家で練習
⑨ 相手の癖を読むのが得意
⑩ 自分より強い人と出会えたとき

ジロー



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』優勝

① ソニックビーム松戸（千葉）
② 6年
③ 数え切れません
④ 60連勝
⑤ 週2～3回／1回1,000円
⑥ 四番目くらいに強いキャラ
⑦『マーヴルvsカプコン2』
⑧ 旅に出る
⑨ 強いこと
⑩ 闘劇で優勝したこと

ダイパン



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』準優勝

① 埼玉POPY（埼玉）
② 10年
③ ポピー常連とサファリの人たち
④ 13連勝
⑤ 週2回／1回50円
⑥ 弱キャラ
⑦『鉄拳2』
⑧ センス
⑨ ローキック
⑩ 負けた相手の言い訳を聞いている瞬間

スペルマスターJ



戦績
闘劇'06『SFⅢ 3rd』優勝
闘劇2004『SFⅢ 3rd』優勝
第1回闘劇『SFⅢ 3rd』準優勝

① ビートライブ（東京）
②『SFⅡ』からずっと。15年ほど
③ オナニズムはじめ町田ビートライブの3rd、バーチャ問わずの変態集団。ラオウ、メスター、にっと、MOVなど。ギルティ勢とも少々
④ 約20連勝。大体10連勝くらいしちゃうと疲れちゃうことが多いです
⑤ 昔は毎日、最近は限りなく0／大体1回500円～最大で7,000円ぐらい
⑥ ケンは『SFⅡ』時代から使っています。基本的に見た目、すかしたキャラが基本的に好きです
⑦『SFⅢ 3rd』もしくは『SFZERO2』。
⑧ 考えること。特に負けたときの理由、要因を考えること
⑨ 我慢、ガード時の読み。こう言ったら元も子もないと思うけど運！
⑩ 闘劇で一昨年優勝という結果を残したときの達成感は、燃え尽きさせるに十分の衝撃がありました。その後、しばらく格ゲーを全く触らなくなるほど

タウ



戦績
闘劇'06『GGXX SLASH』ベスト4

① ロイ邸
② 半年
③ ロイとか勇とか
④ 2連勝
⑤ 週1回／1回300円
⑥ ウザいキャラ
⑦『乱馬1/2超技乱舞編』
⑧ 勇狩り
⑨ ウザさ
⑩ ロイの笑顔が見られたとき

蒼天



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4

① タイトーステーション渋谷（東京）
② 12年
③ 全部で100人超えてます（笑）
④ 48連勝
⑤ 現在は週に1度回行くか行かないかくらい／1回3,000円くらい使いますが……
⑥ エイリアンやプレデター、ウルトラ怪獣とかが好きで、結果見た目が変なキャラが多いです
⑦『鉄拳4』
⑧ 上達したら、自分のキャラに対して最終的なビジョンを持つことですね
⑨ 引き出しに対するクリエイティビティ、技を生かすための努力とセンス
⑩ 闘劇'06で壇上に上がったとき。行こうと思ってもなかなか行ける場所ではないので、結果が出せた感があってとても充実してました

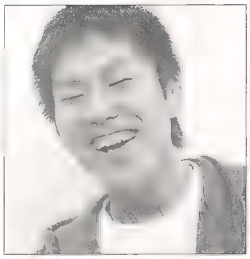
タジ君



戦績
闘劇'06『北斗の拳』準優勝

① ミラクル 静岡店（静岡）
② 5年くらい
③ 静岡のプレイヤー達
④ 112連勝
⑤ 週3回／1回500円くらい
⑥ ユダのようなキャラ
⑦『GGX』
⑧ 考えてプレイすること
⑨ 勝ちパターンにはめていく
⑩ 闘劇'06で準優勝したとき

T☆Z★O@逆境



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4

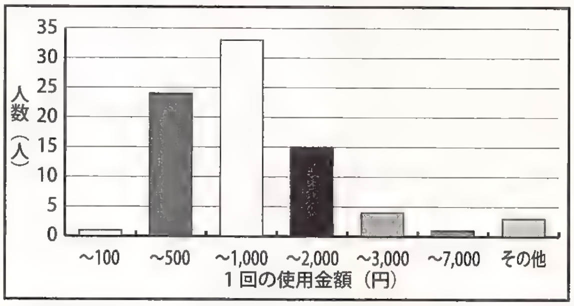
① 明大モンテカルロ（大阪）
② 7年ぐらい？
③ いっぱい
④ 75連勝
⑤ 週5回／1回1,000円くらい
⑥ 長く遊べそうなキャラ
⑦『鉄拳TT』
⑧ できないことをできるようにする
⑨ モチベの高さ
⑩ 頭がおかしい人と出会えたとき

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

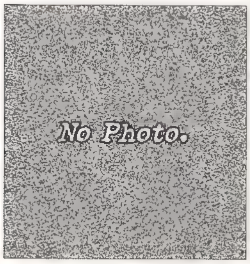
実録！ 格闘ゲームが強いのはこんな奴だ!!

週に行く回数を見ても大した変わりがなかった。だったら何が違うのか。もしかして、1回当たりのプレイ回数？　といったわけで、第三弾は1回当たりの金額を徹底解剖！



金額に関しては一人当たりでバラつきが大きかったので、上限額をグラフに表してみた。やはり一つの目安として、お札1枚分の1,000円までが多かった。また、アルカディア本誌に付いているクーポンを活用しているプレイヤーも居た。

DDにっと



戦績
闘劇'06『SFⅢ 3rd』優勝
闘劇2004『カプエス2』ベスト4

① 今は無い
② 16年
③ レミ夫、ほかにもたくさん
④ 119連勝
⑤ 週0～2回／1回500円くらい
⑥ 基本は楽しむために強キャラ
⑦『VF2』
⑧ 考えること
⑨ 状況判断(らしい)。自分では分かりません
⑩ よかったのどうのという領域は超えています

弟子犬KFG



戦績
闘劇'06『SFⅢ 3rd』ベスト4

① モンキーハウス本館(福岡)
② 9年
③ Gデカ、鈴、鉄格子など。数え切れません！
④ 93連勝
⑤ 週4回／1回1,000円
⑥ 攻め倒せるキャラ
⑦『SFⅢ 3rd』
⑧ 強い人、うまい人のプレイを見て強い連係などをちゅうちょせずパクれば強くなれます
⑨ 人読み。ブッパ
⑩ 相手がどんどん成長してて、自分の選択肢がどんどん狭められている時。次に自分が何をやれば効率的かを考えてる瞬間ですかね

ときど



戦績
闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』ベスト4
闘劇'05『CFJ』優勝
闘劇2004『カプエス2』準優勝
第1回闘劇『カプエス2』優勝

① GAMER'S VISION（神奈川）
② 8年
③ 多数
④ 75連勝
⑤ 最近は週7回／1回2,000円
⑥ 最強キャラ
⑦『KOF'97』
⑧ やり込み
⑨ チャレンジ精神
⑩ ゲーム脳を手に入れました

ちび太



戦績
闘劇'06『VF4 FT』準優勝

① 池袋アリス(東京)
② 10年
③ 超いっぱい(居過ぎて分からない)
④ 178連勝
⑤ 毎日(アリスに居る)／1回1,000円くらい
⑥ 若いキャラ、素早いキャラ、チクチク系
⑦『VF2』
⑧ いっぱいやる、キャラを愛する、楽しむ
⑨ 独創的な動き
⑩ 大会で優勝したとき(BT杯など大きな大会)。バーチャを通してたくさんの人と会えた。ビートライブの山岸さんと知り合ったこと

ドミー



戦績
闘劇'06『GGXX SLASH』準優勝

① 新宿、秋葉原
② プレイだけなら10年
③ たくさん
④ 約30連勝
⑤ 週3～5回／1回500～1,000円
⑥ フィーリングで決めるので特に無し
⑦『GGXX』
⑧ 人それぞれ
⑨ 負けに貪欲
⑩ たくさん

陳政賢



戦績
闘劇'06『KOF XI』ベスト8

① DINO獅子林遊樂廣場(台北市)
② 15年
③ 許元軍さん、小黑さん、ETさん、EVAさん、YOSHIKIさん、KIDさん、ゆかりさん
④ 101連勝(確か5年前のこと)
⑤ 週1～2回／1回100～200元(約350～700円。1プレイ5元か10元)
⑥ 投げキャラだと思います(＾＾；
⑦『KOF'98』
⑧ 練習と対戦
⑨ 反応と投げキャラ
⑩ 準々決勝のとき、紅いカーペットを踏んだ瞬間とゲームの友人が出来たとき

ドロ



戦績
闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』優勝

① ビートライブ(東京)、シルクハット本厚木店(神奈川)
② 約2年
③ ミシマさん、ONIONさんなど
④ 52連勝
⑤ 週2回／1回1,000円くらい
⑥ 投げキャラか、牽制がそこそこ強いキャラ
⑦『サムライスピリッツ零SP』
⑧ 対戦経験に勝るものは無いと思います
⑨ 特に無し。あえて言うなら、相手を泥仕合に引き込む(笑)
⑩ たくさんの人に出会えたことと今回の優勝

D.K



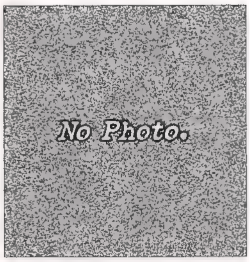
戦績
闘劇'06『北斗の拳』ベスト8

① 堺東パール(大阪)
② 約10年
③ 東西カプエス勢、北斗勢の面々
④ 64連勝
⑤ 週3～4回／1回200～1,000円
⑥ 個性が出る一発逆転キャラ
⑦『カプエス2』
⑧ 一人用での反復練習と、理詰めの対戦経験
⑨ 手先の器用さ
⑩ 格ゲーを通じて苦楽を共にできる仲間が出来たこと

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

ハマハー



戦績 闘劇'06『鉄拳5 DR』準優勝

① デイトナ志木(実家は埼玉ポピー)
② 12年目
③ 具志堅・鶴巻・バゴーン・と埼玉のホモたち
④ それなり
⑤ かなり・平日／1回500円以下
⑥ 紳士的なキャラ
⑦『鉄拳』
⑧ 反応・センス
⑨ 山ステ
⑩ 相手を萎えさせた瞬間

とろろ



戦績 闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』ベスト4

① キシム
② 3年
③ 昆布と愉快な蝦夷勢たち
④ 30連勝
⑤ 週3回／1回600円くらい
⑥ 悪者
⑦『ビキニカラテ』
⑧ 数をこなす
⑨ 諦めが悪いところ
⑩ 知り合いが増えたとき

はやし



戦績 闘劇'06『北斗の拳』ベスト8

① 谷保アミューズメントセンターブリッジ(東京)、新宿モア(東京)
② 7年
③ 水科、彦星のために、塩澤、ウチヤマ等のギルティ、サムライ、北斗の多くの人たち
④ 約60連勝
⑤ 週1～2回程度／平均して500円くらい
⑥ 強そうなキャラか強いキャラ
⑦『GGX』
⑧ 自分がやって強い行動を覚える
⑨ 厨房行動
⑩ あんま無い

灘琉豪



戦績 闘劇'06『VF4 FT』優勝

① Geme in えびせん
② 7年ぐらい
③ 大須晶、大銀河、養老影など
④ 96連勝
⑤ 週3回／1回1,000円くらい
⑥ 面白ければ何でもいい
⑦『SFII』から
⑧ 考えてゲームをする。物事を決め付けない
⑨ 要領がいいところかな？
⑩ いろんな人と知り合えたこと

ふせますた



戦績 闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』準優勝

① 秋葉原HEY(東京)
② 4年
③ 高砂DDS、世界のエロゲーマスター ATC先生など
④ 69連勝
⑤ 週1回／1回500円くらい。新作が出たら2,000円以上
⑥ 露出狂な(に見える)女キャラ、くのいちキャラ、侍魂の色っぽいキャラ
⑦『コンバットライブス』
⑧ 対策を取られにくい独自の動きをマスターしてからキャラ対策、そして人対策
⑨ 臨機応変の対応と他人にまねできないような動きを魅せる
⑩ 自分の動きが確立して勝てるようになったときの感じがたまらない

にが



戦績 闘劇'06『MBAC』優勝

① 渋谷スポーツランド
② 16年
③ メルブラ勢、ギルティ勢
④ 約120連勝
⑤ 週3～4回／週2,000円
⑥ 火力の高いキャラ
⑦『X-MENvsSF』
⑧ ひたすらトレーニングモード
⑨ コマンド精度
⑩ ゲーセンの人と飲み会したとき

仏像



戦績 闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① クラブ セガ 新宿(東京)
② 1年
③ 軟体、ブジブラット、板橋ザンギエフ、まる彦、工藤君、悪魔パイ、黒猫など
④ 10連勝
⑤ 週1回／1回1,000～2,000円
⑥ カゲ、パイ
⑦『VF』
⑧ 特に無し
⑨ 特に無し
⑩ 上達して強い人に勝ったとき

ヌキ



戦績
闘劇'06『VF4 FT』準優勝　『SFIII 3rd』ベスト4
闘劇'05『SFIII 3rd』優勝
闘劇2004『カプエス2』準優勝
闘劇2004『SFIII 3rd』ベスト4

① 秋葉原セガ
② 15年
③ 梅原、ジマ
④ 183連勝
⑤ 1回1,000円
⑥ 女キャラ
⑦『SF ZERO2』
⑧ 考えてプレイすること
⑨ 間合いの取り方
⑩ 格闘ゲームで知り合った友達にいろんな意味で助けられたときかな

腐乱人形



戦績 闘劇'06『MBAC』ベスト4

① TRF@メイドゲーセン(東京)
② そろそろ7年
③ メルブラ勢が多数
④ 86連勝
⑤ 平均週4回／1回100～1,000円
⑥ いわゆる強キャラ
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ やり込みと研究
⑨ セットプレイ
⑩ 勝てなかった相手に勝てたとき

花笠



戦績 闘劇'06『SFIII 3rd』準優勝　『NBC』ベスト8

① ゲーム ニュートン
② 10年
③ メスターさん、ラオウ、ヌキ、ボス、YMT、ウォーズ、ジャスミンほか多数
④ 164連勝
⑤ 週に1～2回／1回1,000円くらい
⑥ 自由度の高い動きが可能なキャラ
⑦『SFIII 2nd』
⑧ 負けた理由を考え、改善していく
⑨ 負けず嫌いな性格、寒い行動のアイデア
⑩ 共通の趣味を持つ友人が全国にできたこと

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

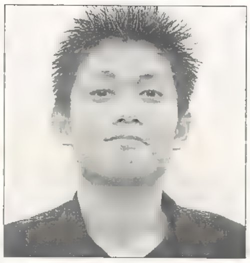
マタドール



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4』準優勝
第1回闘劇『カプエス2』優勝

① モンテカルロ(大阪)
② 8年
③ トーマス岡田、三島御前、れいとー、ま茶様など
④ 155連勝
⑤ 1回1,000～2,000円
⑥ 最強キャラ
⑦ 『RB餓狼伝説2』
⑧ 毎回考えてプレイすること
⑨ 台パンするまでの早さ。相手の嫌がる口プレー
⑩ 地方に知り合いが出来たときと、にーみ君の笑顔を見て癒されてるとき

BLEED



戦績
闘劇'06『GGXX SLASH』準優勝

① アミューズメントフォーラム モア(東京)
② 初プレイから数えれば8年ほど
③ たくさん居ますね(笑)。みんな大切な友人です
④ 約50連勝
⑤ 週4～6回／多くて1回1,000円くらい。
⑥ 何でも持ってて火力の高いキャラ。さらに渋ければなお良し
⑦ 『GGXX #RELOAD』
⑧ 相手とシンクロすること。あとは楽しむ!
⑨ 読み合いで正解を引くこと
⑩ 準優勝を友人たちが祝福してくれたとき

ミシマ



戦績
闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』優勝

① ビートライブ(東京)
② 約4年
③ 相方のドロさんをはじめとして、格ゲー仲間がたくさん
④ 約60連勝
⑤ 週2～3回／1回300円くらい
⑥ 待ちが強いキャラ
⑦ 『サムライスピリッツ零SP』
⑧ キャラ対策とプレイヤー対策とやり込み
⑨ 大会補正が良い方向に働くっぽいところ
⑩ 闘劇で優勝した後、身内と抱き合って一緒に喜んだとき

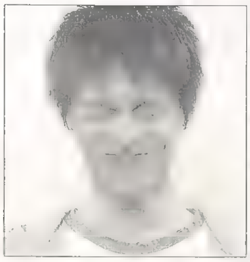
ヘキサメチレン



戦績
闘劇'06『北斗の拳』ベスト4

① 本八幡エース(千葉)
② 10年
③ 九州勢やTRFの常連、格闘家、他多数
④ 128連勝
⑤ 大抵は週2回で公式戦の期間内は週5回／1回300円
⑥ コンボが豊富で立ち回りなどでもテクニックを使い考えさせられるキャラ
⑦ 『X-MEN』『ヴァンパイアハンター』
⑧ ドリルのごとく連コイン、イメージトレーニング
⑨ やり込みや勝負に対する執念の深さ
⑩ 大会後に飲みながら仲間と話すとき

メンストリュウ



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』ベスト4

① モンテカルロ(大阪)
② 7年
③ メンスト17号
④ 118連勝
⑤ 週5回／1回1,000円未満
⑥ 2択キャラ
⑦ 『SF ZERO3』
⑧ 負けず嫌いな奴、対戦中に匂いをかぎ分けられる奴、どんな相手も瞬殺できるような攻撃力を身に着けること。かな
⑨/⑩ No Comment

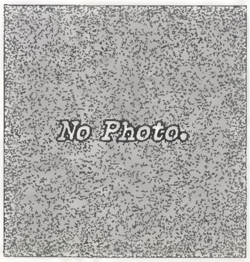
ポチ



戦績
闘劇'06『VF4 FT』ベスト4

① ユートピア(埼玉)
② 10年
③ 渋川組のチームメイト、埼玉のプレイヤーたち
④ 約40連勝
⑤ 週1回／1回1,000～2,000円
⑥ ベネッサ
⑦ 『VF』
⑧ やり込み
⑨ 知識
⑩ チームメイトと一緒に勝てたとき

ユウ



戦績
闘劇'06『鉄拳5 DR』優勝

① ゲームプラザ ジョイボックス(東京)
② 4～5年
③ たくさーん
④ 140連勝
⑤ 1回1,000円くらい
⑥ 反応を要するキャラクター
⑦ 『鉄拳4』
⑧ 負けた原因を必ず考えること
⑨ 負けず嫌い
⑩ 友達と鉄拳以外の付き合いをしてるとき

ボマー中毒・でぶくん@悪あがき



戦績
闘劇'06『NBC』ベスト8

① ゲームイン さんしょう 富山駅前店(富山)
② 18年
③ 富山勢のみんな♪　あとFABのトンチキ
④ 約50連勝
⑤ 週4～5回／1回1,000円くらい
⑥ お爺ちゃん、ハゲ、デブ、チビ、髭
⑦ 『スーパーマッスルボマー』(いまだに現役!)
⑧ ネタを取り入れて、戦術を日々アレンジしていくこと
⑨ 読み合い放棄
⑩ NBC千葉予選で切符取って、富山勢のみんなに祝福されたとき

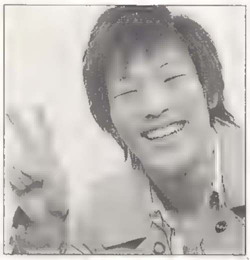
ユウ



戦績
闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』準優勝

① 秋葉原HEY(東京)、蒲田パンピアート(東京)
② 7年
③ 侍勢の皆様
④ 39連勝
⑤ 週1回／1回1,000円くらい
⑥ 動きに幅があるキャラ
⑦ 『サムライスピリッツ零』
⑧ 自キャラを理解する
⑨ 大会で120%の力を出せる
⑩ いつも思いますね

マゴ



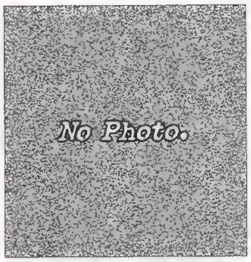
戦績
闘劇'06『KOF XI』ベスト4
闘劇'05『CFJ』優勝
闘劇2004『カプエス2』優勝

① 西横浜駅から徒歩1分!!　GEMAR'S VISION(神奈川)
② 5年
③ 仲間というより信者なら数え切れないほど
④ 67連勝
⑤ 週6～7回／1回3,000円
⑥ 使うというより、選ばれるのはいつも強いキャラ
⑦ 『カプエス2』
⑧ 俺を崇拝する
⑨ すべて
⑩ いつ、どこでだろうと、良くないと思ったことは無い

プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

りき



戦績 闘劇'06『KOF XI』ベスト4
闘劇'05『KOF NEOWAVE』ベスト8

① メイドカフェ「ぴなふぉあ」
② 約8年
③ 居ません
④ 約130連勝
⑤ 0
⑥ 投げキャラ
⑦『KOF'98』
⑧ 無職になること
⑨ パッケージで原画が分かる
⑩ 好きなキャラとできたとき

勇



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』ベスト4

① サクセス(福岡)
② 2年半
③ 九州でギルティやってる人々の大半。どこに行っても知り合いばかり
④ 約80連勝
⑤ ゲーセンには多くて週2～3回／1回300円くらい
⑥ まわりに使われていないキャラ。大体その中でも難しいキャラを使うことが多い
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ 負けたら悔しがること。折れずに向上心を持っていれば、勝てるようになる
⑨ 対策が早いところ。1R目にやられまくっても2R目には適応できてる
⑩ 知り合いが増えたと実感したとき。今では「ゲームをする」というより、「遊びに行く」という感覚

ルゥ



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』ベスト4

① エンゼルランド 佐古店(徳島)
② 12年くらい
③ 少年、MINTや、沖縄から北海道まで、数え切れないほど沢山の人たちと出会いました
④ 97連勝前後
⑤ 週2～3回／1回500円くらい
⑥ 自由に動き回れて立ち回りで魅せられるキャラ
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ システムを理解すること。仲間が居ること。勝ち負け以前にまず対戦を心から楽しむこと
⑨ 安定感・空中制御
⑩ 自分を応援してくれる人が居ると感じたとき。勝った喜び、負けた悔しさをチームメイトと共有できたとき

ゆきのせ



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』優勝
闘劇2004『GGXX #RELOAD』優勝
第1回闘劇『GGXX』優勝

① TRF@メイドゲーセン(東京)、船橋フジ(千葉)
② 13年位
③ たくさんいて書き切れません(笑)
④ 108連勝かな?
⑤ 週2～3回／1回300～400円
⑥ 設置系やけん制キャラ
⑦『GGX』
⑧ 他人の意見を素直に聞けるのと、自分がどうして負けたかをちゃんと考えること
⑨ 読みだけですかね
⑩ ゲームで知り合えた友達と遊んでるとき

ロイ



戦績 闘劇'06『GGXX SLASH』ベスト4

① 福岡サブカル(福岡)
② 3年
③ やまほど
④ 60連勝
⑤ 週2回／1回500～1,000円くらい
⑥ テクニカルキャラ
⑦『GGXX #RELOAD』
⑧ 負けたくないという気持ち
⑨ 無し。ヘタレなんで
⑩ 勇とタウさん含めたくさんの人たちとつながりが持てたこと

Reoth



戦績 闘劇'06『サムライスピリッツ天下一剣客伝』ベスト4

① 新宿or池袋のゲーセン
② 16年
③ たくさん
④ 72連勝(MBAC)
⑤ 週4回／1回50～2,000円
⑥ 好きなキャラ
⑦『KOF2001』『格闘ツクール'95』
⑧ やる気を出すこと、詰めていくタイプになること、調べてあること
⑨ 低い「格」と「技術」以外のすべて。詰めていくタイプなので、そこは調べてあります
⑩ 面白い人材に出会えた時。対戦でドキドキしたとき

実録! 格闘ゲームが強いのはこんな奴だ!!

三つの質問に絞り、プレイヤーたちを徹底解剖してきたが、これで強くなれるのだろうか。いや、グラフにはできない質問もあるので、最後にこれを検証してみよう。

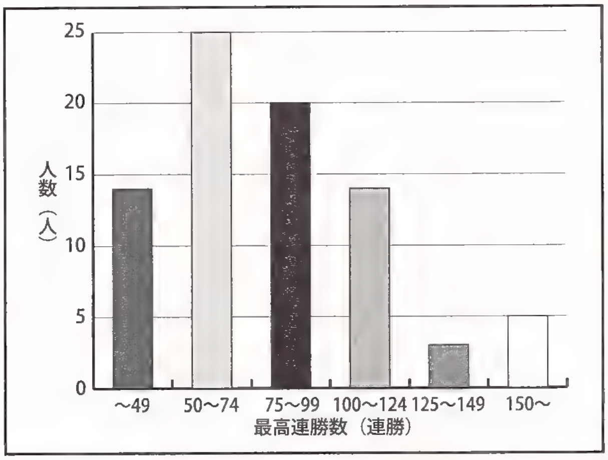
やり込むとは一体とどういったことなのか。プレイ時間？　プレイ回数？　それもあるが、質の高い対戦ができるかといったことを今までの結果が物語っているのではないだろうか。そこで、彼らが上達するために意識していることについて、いくつかの回答を挙げてみよう。

●考えてプレイする
●負けた原因を考えること

といったように、1回の対戦をしっかりと考えているプレイヤーが多い。だからこそ彼らは、1試合ごとに成長できるのではないだろうか。

●対戦とトレーニングモードをひたすらやる
●ひたすらコンボ練習

これらのように地道なことも多い。大会などで緊張していても、コンボをミスしないように日々の積み重ねも大事になってくる。こういったすべての要素が集まり、彼らは闘劇で壇上に上がれたのではないだろうか。最後に彼らの最高連勝数をグラフにしてまとめておくので参考にしてほしい。来年の闘劇では、キミが壇上に上がってくるのを待っているぞ！



プレイヤーへの質問事項

名鑑中に①～⑩で示されている答えの質問は以下の通り。①ホームグラウンド ②格闘ゲームプレイ歴 ③格闘ゲームが縁でできた仲間 ④これまでの最高連勝数 ⑤ゲーセンに行く頻度とおよその使用金額 ⑥よく使うキャラのタイプ ⑦初めて本格的にやり込んだ格闘ゲーム ⑧格闘ゲーム上達の秘けつ ⑨格闘ゲームで自分が優れていると思うところ ⑩格闘ゲームをやっていてよかったと思ったとき

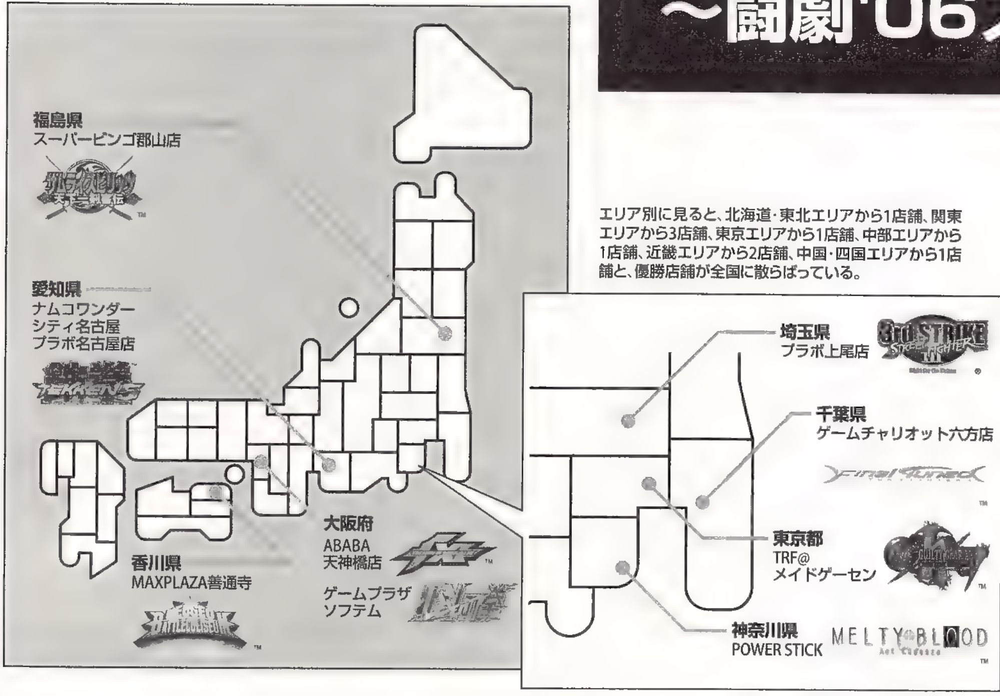
Fighting Gamer's FOUNDATION ～闘劇'06スペシャル～

全国各地で盛り上がっているゲームセンターを紹介するF.G.S.。今回は～闘劇'06スペシャル～と題して、今年の闘劇'06Finalで優勝したプレイヤーが代表権を獲得した予選店舗を紹介！　各タイトルの最も盛んなゲーセンと言ってもいいだろう！

「闘劇'06」で優勝したプレイヤー(チーム)が、Ｆｉｎａｌに出場するための代表権を得た店舗を一挙に紹介するぞ！　闘劇優勝という快進撃の第一歩となったこれら予選店舗は、言わば闘劇優勝者の店、さらに言えば闘劇を制したゲーセンだ！

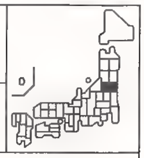
海外のプレイヤーが優勝してしまったらどう紹介しようかと心配したが、日本国内の選手が優勝してくれてひと安心。仮に海外のゲーセンを紹介してもなかなか遊びに行けないしね。

まずは左の日本地図を見てほしい。北は東北の福島から、南は四国の香川まで各地にタイトルが散らばっているのが分かると思う。自分の住んでいる場所に近いお店は要チェックだぞ！　では闘劇で優勝したお店を紹介していこう！



エリア別に見ると、北海道・東北エリアから1店舗、関東エリアから3店舗、東京エリアから1店舗、中部エリアから1店舗、近畿エリアから2店舗、中国・四国エリアから1店舗と、優勝店舗が全国に散らばっている。

スーパービンゴ郡山店



住 福島県郡山市愛宕町4-2
☎ 024-935-2388
営 11:00～24:00（土日祝日は10:00～24:00）

http://roo.to/spbk/



毎月11・22日は「ビンゴの日」。100円2プレイなどお得なイベントが用意されるぞ。



スタッフより

『MBAC』、『GGXX SLASH』、『KOF2002』の3タイトルで毎月大会を開催しており、県内外からプレイヤーの集うお店です。また、『鉄拳5DR』、『超ドラゴンボールZ』の対戦が盛んです。今夏は『バーチャファイター5』を導入予定です。



郡山駅バスターミナル7番線より、さくら循環のバスに乗り、「山根町」下車。

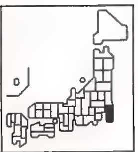
闘劇と地域格差

今年の「闘劇'06」では全国各地から優勝者が出る結果となった。実に9タイトルで八つの都府県から優勝者が出ているのである。このことは、闘劇というイベントが全国的に認知されてきたこと、そして現在の格闘ゲームシーンでは、地域間に決定的な実力差が無くなってき始めていることを意味するのではないだろうか。特に、東北エリアと四国エリアの代表から闘劇優勝者が出るのは、闘劇4回目にして初めての出来事である。

厳密に言えば関東や近畿などの都市部からの遠征者が地方で代表権を獲得しているケースもあり、本来の意味での地方代表ではない場合もあるが、『北斗の拳』、『ＫＯＦ XI』、『ネオジオバトルコロシアム』の3タイトルは、関西のプレイヤーが優勝しており、少なくとも関東と関西の間に大差は無いといえるだろう。

『北斗の拳』は本当にだれが優勝してもおかしくなかったし、惜しくも準決勝で敗れてしまったが『鉄拳5DR』で壇上に上がった関西の「ギョーザ二人前」の実力は多くの観客が認めるところだった。『ネオジオバトルコロシアム』に至っては関西の「チームSMK」のメンバーがベスト4のうち3人を占めるなど、タイトルによっては関西が関東を圧倒するという図式も見られたのが印象的だ。

ゲームチャリオット六方店



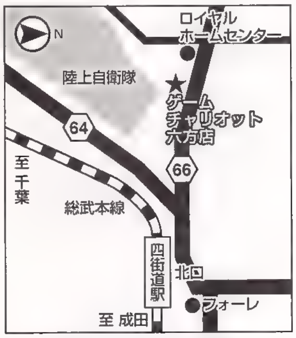
住 千葉県千葉市稲毛区六方町52-2
☎ 043-304-8880
営 12:00〜24:00

http://gamechariot.com

スタッフより

総数70台を超えるビデオゲームコーナーを設置し、平日夕方の日替わり対戦&練習会や休日のモーニングクレジットサービスなどさまざまなサービスを行なっております。

また、系列店舗の合同大会や闘劇予選、VFR BEAT-TRIBE CUPといった大型イベント参加など幅広い展開を心がけています。



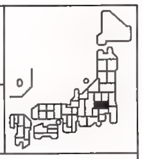
JR四街道駅北口の4番バス乗り場から、草野車庫・技術センター入口行きのバスに乗り、「山王公民館」下車。





平日・休日問わずイベントが行なわれている。すごい人だかりだ。

プラボ上尾店

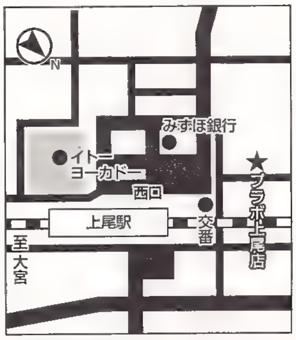


住 埼玉県上尾市柏座1-13-20　上尾ウエストビル_2F
☎ 048-776-4379
営 10:00〜24:00

http://www.namco.co.jp/ar/ageo.html

スタッフより

『ストⅢ3rd』や『GGXX SLASH』をはじめ対戦格闘ゲームが熱いお店です。週末には遠征組も参戦!!　ビデオゲーム総台数は116台!　「今どきこれかよっ」という古いゲームから、最新ネット対応ゲームまで多数そろえて、皆様のご来店をお待ちしています!　ぜひ、お越しください。



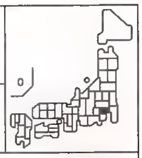
JR高崎線上尾駅西口から徒歩1分。西口交番から見えるビルの2階。



ビデオゲーム116台のラインナップは圧巻。お目当てのタイトルもきっと見つかるはず。



TRF@メイドゲーセン



住 東京都中野区中野5-52-15　中野ブロードウェイ_4F_412-2
☎ 03-3389-7166
営 12:00〜23:00（金土日は12:00〜24:00）

http:/www.trftrf.com

スタッフより

当店では『メルティブラッド アクトカデンツァ』を中心に、2D格闘ゲームが盛り上がっております。大会も随時開催しておりますのでぜひご参加ください。また、オフ会や筐体レンタルの相談もかなりファジーに対応できますのでご利用ください。



中野駅北口を出て、サンロードを進み、突き当たりの「中野ブロードウェイ」の4階。

メイド服の店員さんによるイベントが売り。それを見に行くだけでも足を運ぶ価値ありだ!





大本命・関東勢

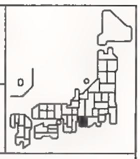
過去の闘劇を振り返ってみると、関東エリアの代表が優勝を収めている割合が圧倒的に高い。2003年に行なわれた第一回闘劇では7種目中6種目で関東エリアの代表が優勝（左の表を参照）。翌年の闘劇2004でも、8種目中5種目で関東勢が優勝。昨年の闘劇05は韓国代表「N-n」が『鉄拳5』を制したことが大きく取り上げられるが、その陰で残りの全種目を関東エリアの代表が制している（次のページ下段の表を参照）。

プレイヤー人口の多さと、決勝大会が東京で開催されるという地の利があることを考えれば、関東に集中するのも納得がいく。しかし、今年の「闘劇'06」では、関東・東京エリアの代表が優勝したタイトルは9種目中、半分以下の4種目。これまでの常識を覆す結果となった。

▼第一回闘劇の優勝者を輩出した店舗

タイトル	都道府県	店名
KOF 2002	千葉県	アミューズメントエース津田沼
GGXX	千葉県	ゲームセンターB-1
SOUL CALIBAUR Ⅱ	東京都	セガ 上野 バセラ
CAPCOM VS. SNK 2	東京都	セガ 上野 バセラ
SUPER STREET FIGHTER ⅡX	東京都	トライアミューズメントタワー
VF4 Evo	東京都	西郷会館
ストⅢ3rd	愛知県	アーケードゲームカレッジ

ナムコワンダーシティ名古屋 プラボ名古屋店



住 愛知県名古屋市熱田区新尾頭2-4-14　ナムコワンダーシティ名古屋内
☎ 052-683-8765
営 11:00～24:00

http://www.namco.co.jp/ar/nagoya.html

スタッフより

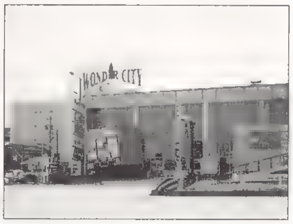
プラボ名古屋店は県下最大級のアミューズメントスポットです。お客様に愛されるお店を目指しており、お客様同士はもちろんスタッフとのコミュニティ形成を大事にしています。『鉄拳5DR』は対戦台8台とシングル台1台の計9台設置。最寄りの金山総合駅より徒歩10分ですので、ぜひステテでお越しください♪



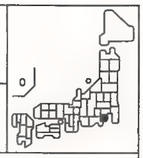
『金山総合駅』南口を出て右に進み、国道19号を左折。駅から徒歩10分。黄色い2階建ての建物。



「拳道場 名古屋支部」の看板はだてじゃない。大会には遠征者も来店するぞ。



POWER STICK



住 神奈川県鎌倉市大船1-23-7　第52東京ビル_B1
☎ 0467-43-3034
営 10:00～24:00

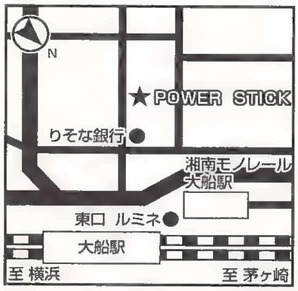
http:/www.powerstick.net

スタッフより

ビデオゲーム(対戦格闘)がメイン！　大会やフリープレイなどのイベントも行なっています。プレイヤー主催の大会・対戦会などのご要望にもお応えしますので、ご希望の方はぜひお問い合わせください。

対戦格闘以外にも『テトリス』と『バトルガレッガ』も熱いです!!



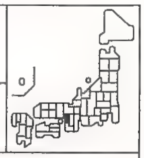


JR大船駅東口から徒歩2分。メガネドラッグのあるビルの地下1階。



筐体の上にモニターが設置されており、イベント時には盛り上がること請け合いだ。

ABABA天神橋店



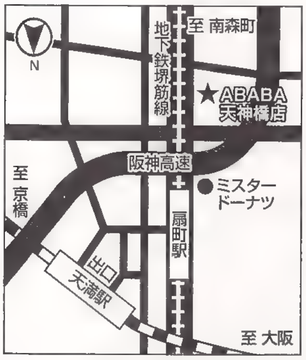
住 大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル_1F
☎ 06-6357-6677
営 9:00～24:00

http://www.challenger.jp/

スタッフより

毎月、定期的に大会を行なっております。夏休みにはフリープレイなどのイベントを予定しています。大会の企画も募集しているので、ぜひスタッフまで声をかけてください。

また、ハイスコア集計も行なっております。スコアラーの方のご来店お待ちしております。



JR天満駅から徒歩約5分。地下鉄堺筋線扇町駅から徒歩約3分。



対戦台には大勢の人だかりができる。対戦相手には困らなそうだ。



▼闘劇'05の優勝者を輩出した店舗

タイトル	都道府県	店名
GGXX #RELOAD	埼玉県	プラボ上尾店
ストⅢ3rd	東京都	ゲームラビリンス
VF4 FT	東京都	池袋ギーゴ
KOF NEOWAVE	東京都	石神井公園駅前センター
CAPCOM FIGHTING JAM	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2
鉄拳5	韓国	

▼闘劇2004の優勝者を輩出した店舗

タイトル	都道府県	店名
CAPCOM VS. SNK 2	東京都	セガ 上野 バセラ
ストⅢ3rd	東京都	GAME IN ナミキ
KOF 2003	東京都	AMUSEMENT JASPA
サムライスピリッツ零	東京都	セガワールド アルカス
鉄拳4	神奈川県	パソピアード横浜
GGXX #RELOAD	新潟県	アミューズメントステージポピー
VF4 Evo	長野県	APINA諏訪インター店
ヴァンパイア セイヴァー	大阪府	アミューズメント ギガ

ゲームプラザソフテム

住 大阪府大阪市東成区大今里西3-3-2
☎ 06-6977-5566
営 11:00～24:00



http://www5.ocn.ne.jp/~softem/

スタッフより

『闘劇'06』は『北斗の拳』で優勝しちゃいましたが、実は『バーチャ4FT』も熱い店です！

毎週末には『バーチャ』増台で、関西一円からたくさんのプレイヤーが集まって来ますヨ。今年の夏は『バーチャ5』を10台導入決定！対戦台で稼働します。ぜひ、一度お越しくださいお待ちしております。



地下鉄千日前線今里駅の2番出口を出て、左に曲がり、そのまま直進。

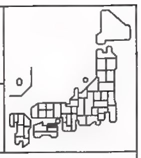


各種大会のほか、やり込みたい人向けに筐体レンタルサービスも行なっているぞ。



MAXPLAZA善通寺

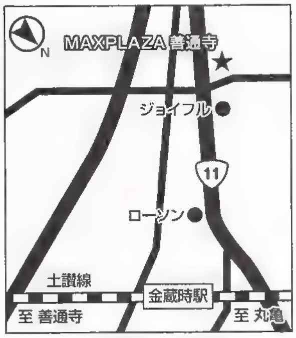
住 香川県善通寺市中村町1798-2　マックスボウル_1F
☎ 0877-63-4333
営 10:00～午前5:00



http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

スタッフより

場末のボウリング場にて当店は営業いたしております。田舎ではありますが、ゲームを愛する熱意を持って、ゲーム大会や動画配信などを行ない、お客様にゲームセンターという空間を広く楽しんでいただければと考えております。週末にはランキングバトル、平日には日替わりサービスを行なっております。



JR金蔵寺駅から徒歩15分。出口から国道11号を左に直進。多度津・善通寺線との交差点の角。



大会は毎週行なわれている。かなり盛り上がっているぞ。



闘劇優勝店舗のここがスゴい!!

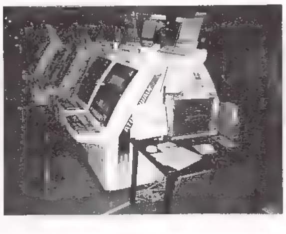
今回は「闘劇'06」優勝者を輩出したゲーセンを紹介した。店舗の代表者が闘劇で優勝するのには何かしら理由があるはず。今回紹介した店舗をよく見れば、闘劇で優勝するお店の条件が見えてくる？

闘劇で優勝するためには、プレイヤー自身のやり込み、研究、そして運などさまざまなものが関係してくるのはもちろんだが、そういったプレイヤーの努力を後押しするお店の役割も無視できない。

闘劇で優勝するお店の条件、と言うには大げさだが、今回紹介したお店には、共通する点がある。それは「大会が盛んに行なわれている」ということだ。

それは言い換えれば、普段から強いプレイヤーがたくさん集まるということ。そんな場所で練習を積み重ね、厳しい予選を勝ち抜いたからこそ、店舗の代表者は闘劇優勝という偉業を達成することができたのだろう。ほぼ毎週大会を開いている店舗もあるので、比較的近くに住んでいる人は足を運んでみるといい。どのお店もウェブサイトを持っているので、イベント開催日などの情報は簡単に入手できるぞ。

また、大会を開催する以外にもお店によっていろいろなサービスが行なわれている。日替わりでプレイ料金が安くなるサービス（マックスプラザ善通寺）や、フリープレイができる筐体レンタルサービス（TRF＠メイドゲーセン、ゲームプラザソフテム）、プレイヤー主催の大会を開催してくれるサービス（POWER STICK、ABABA天神橋店）などだ。いずれもお客さんからの要望に丁寧に答えてくれている。特に筐体のレンタルなどはゲームをとことんやり込みたいプレイヤーにはたまらないサービスだ。お客さんが快適に遊べるからこそ常連が増え、店舗全体のレベルが高いものになるのだろう。



動画配信用のモニター。プレイが記録として残るのはうれしい限りだ。（マックスプラザ善通寺）

闘劇に出てみよう

今年の関西勢の活躍は、関東のプレイヤーには目標を、関西のプレイヤーの自信を与えてくれた。これは多くのプレイヤーにとって歓迎すべきことだろう。この現象が今後も続いて各地から有名プレイヤーが生まれるのか、それとも関東のプレイヤーが底力を見せて巻き返すのか、来年以降が楽しみである。

今年は東北と四国から優勝者が出たということで、今後は九州・沖縄勢が関門海峡を越えて、そして北海道勢が津軽海峡を越えて優勝を勝ち取る事に期待したい。

関東や近畿の方が、地方に比べて対戦相手を探すにも、チームメイトを見つけるのにも恵まれてはいるが、その差は必ずしも絶対的なものではない。「地方に住んでいるから」、「どうせ勝てないから」、「近所に予選開催店舗が無いから」という理由で闘劇に参加しないという声をよく耳にするが、それはあまりにもったいない。どのゲーセンでも、申請すれば闘劇予選店舗になれる。近所のゲーセンが予選店舗ではなかったら、店長に自分たちから働きかけて参加してもらうなど、全国規模のイベントに参加する事から始めてみてはいかがだろうか？

対戦格闘シーンを盛り上げるには、メーカーやゲームセンターや我々メディアが努力するのはもちろんだが、それらを支えるのはプレイヤーの意気込みなのである。

次の闘いへ向けて動き出せ！

対戦格闘ゲームイベントリスト

闘劇'06が終わり、ちょうどクールダウンしているのではないだろうか。夏休みも絡んでくる7月、各地で大きな大会が開催されるぞ！　外の暑さにも負けない熱気。次の闘いへ向けてそろそろカンを取り戻していこう。

★セガワールド飯能

飯能市岩沢189-1
☎042-972-6989　http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

7/17	15:00	北斗の拳 大会

※参加費1人100円。詳細はHPにて

千葉県

★メッセ102四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F
☎043-424-6070　http://messe102.com/

7/15	終日	鉄拳5DR フリープレイ
7/17	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
7/21	終日	GGXX SLASH フリープレイ
7/23	14:00	SFⅢ 3rd 大会 ◆第2回 千葉最強決定戦。詳細はHPにて
7/29	17:00	鉄拳5 DR 大会

※すべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F
☎042-627-8188

7/15	15:00	MBAC 3on3 大会
7/22	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会

※参加費はすべて50円。参加者が8名未満の場合は中止

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～B3F
☎03-5330-8595　http://www.alpha-st.co.jp/

7/16	15:00	MBAC 大会 ◆キャラ変更可能
7/23	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆キャラ変更可能

※参加費はすべて無料

★ゲームニュートン

板橋区志村3-24-3
☎03-3558-9766

7/15	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/16	終日	SFⅢ 3rd 5on5 全国大会 ◆クーペレーションカップ。要事前エントリー
7/29	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/30	17:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦（IKUSA）シード予選大会

群馬県

★エクシブワールドbyセガ

藤岡市上大塚313
☎0274-22-8110

7/16	16:00	SFⅢ 3rd 大会
7/22	16:00	KOF2002 大会

★ルパン122

邑楽郡邑楽町中野1593
☎0276-88-7510

7/23	15:00	SFⅢ 3rd 大会
	18:00	北斗の拳 大会

埼玉県

★ゲームセンター リンリン

熊谷市拾六間725-1
☎048-533-3054

毎週木曜	17:00～23:00	GGXX SLASH フリープレイ
		MBAC フリープレイ
毎週土曜	18:00	MBAC 大会
	20:00	GGXX SLASH 大会

★埼玉POPY

さいたま市岩槻区城町1-7-43
☎048-757-0994　http://www.popy.tv/saitama/

7/15	22:00	鉄拳 5DR 3on3 大会 ◆第24回プレ軍総杯　参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/17	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦（IKUSA）シード予選大会　参加費100円。当日受付のみ
	上記大会終了後	ソウルキャリバーⅢ ランバト ◆参加費100円。当日受付のみ
7/22	20:00	KOF'98 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
		KOF2002 3on3 ランバト ◆参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/23	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会 ◆関東最強決定戦【店舗予選大会】　参加費1チーム300円。当日受付のみ
7/29	12:00	SFⅢ 3rd大会 ◆参加費200円。埼玉最強決定戦、埼玉・群馬・千葉3県最強決定戦

※事前ネット受付に関しては当店HPにて報告いたします。



関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3
☎028-636-3100　http://makiap.haru.gs/

7/22	22:00	KOF2002 大会
7/29	22:00	KOF'98 大会

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1
☎0299-22-6758

7/15	17:00	GGXX SLASH 関東大会予選 3on3 大会 ◆参加費無料。他デフォルト設定

栃木県

★ケアンズ

宇都宮市伝馬町3-21
☎028-636-3100　http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

7/15	17:00	GGXX SLASH 大会
7/16	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会
7/22	17:00	KOFXI 大会 ◆キャラ変更可
7/29	17:00	MBAC 大会
7/30	17:00	MBACランダム 2on2 大会

※参加費はすべて1人100円

関東最強の座はだれのものに!?

『GGXX SLASH』関東最強決定戦ぼっ発！

闘劇でも熱い闘いを見せてくれた『GGXX SLASH』。その関東のトップを決定する3on3の闘いが始まる。8月に行なわれる決勝大会に向け、関東各地で予選大会が開催されるので、その日程を紹介していこう。

開催日	開催店舗
7/15（土）	プレビジョイカム石岡店
7/16（日）	アーバンスクエアアイアイ駅南店
7/17（月）	池袋アリス
7/22（土）	南越谷プレイスポット ビッグワン
7/23（日）	埼玉POPY
7/29（土）	パソピアード東京
7/30（日）	立川ゲームオスロー第1店

※詳細はhttp://slash.gouketu.com/参照

7/18	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
7/23	16:00	北斗の拳 大会
7/25	終日	月華の剣士2 対戦会
7/30	終日	月華の剣士2 対戦会
	16:00	月華の剣士2 大会

★ゲームプラザVIP 富田店

高槻市富田町16-23
☎0726-93-8739　http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html

7/16	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F
☎06-6352-3007　http://www.ko-hatsu.com/

7/16	12:00～22:00	鉄拳5 DR 定額フリー対戦会 参加費5時間500円
		北斗の拳 定額フリー対戦会 参加費5時間500円
7/23	15:00	ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
	16:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/29	18:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆第5回SCN戦（IKUSA）シード予選大会
7/30	12:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 5on5 大会 ◆第参回西強祭。WEBエントリーのみ（あっせんあり）
毎週月曜	17:00	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
毎週金曜	17:00	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆100円2クレジット
毎週土曜	16:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ランバト総合上位5名は参加できません。
	19:00	ソウルキャリバーⅢ ランバト SCN シングルランキングバトル

★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F
☎06-6357-6677　http://www.challenger.jp/

7/16	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
7/22	17:00	GGXX SLASH 大会
7/23	9:00～16:00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
	16:00～23:00	MBAC 対戦会 ◆参加費500円

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで。指定大会以外は参加費無料。

毎年恒例となった大祭典！

第6回クーペレーションカップ開催!!

毎年開催されていて、今回で6回目を数えるクーペレーションカップ。今年はゲームニュートン主催のもと、7月16日（日）に開催される。毎回多数のプレイヤーが参加しており、試合の内容を収めたDVDも発売されるこの大会。既に大会受付は終了しているが、頂点を極めようとする者たちの闘いを生で見られる機会はなかなか無い。強者のテクニックを目に焼き付け、自分の肌で感じてこよう。

［タイトル］　『SFⅢ 3rd』第6回クーペレーションカップ
［会　　場］　ゲームニュートン
［住　　所］　板橋区志村3-24-3
［問い合わせ先］　03-3558-9766
［開催日］　2006年7月16日（日）
［時間］　終日
［ルール］　5on5勝ち抜き戦／キャラ途中変更不可
SA途中変更可／他詳細はHP参照
［大会情報HP］　その他詳細はゲーム ニュートンHPにて
http://www.game-newton.co.jp/

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地
☎0774-43-9030

7/15	14:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
7/22	14:00	MBAC 大会
7/29	14:00	GGXX SLASH 大会

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46
☎075-712-4367

7/16	15:00	SFⅢ 3rd 大会
7/21	25:00	鉄拳5 DR 大会
7/23	15:00	MBAC 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地
☎075-502-5675

7/16	17:00	鉄拳5 DR 大会
7/23	17:00	GGXX SLASH 大会

★スターダスト

京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502
☎075-256-5603

7/15	19:00	超ドラゴンボールZ 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323　http://www.a-cho.com/

7/17	13:00	MBAC 2on2 大会
7/22	17:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/23	15:00	SF ZERO3 ランバト
7/27	19:00	GGXX SLASH ランバト

大阪府

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3
☎06-6788-3500

7/23	16:00	KOF Ⅺ 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24
☎06-6351-2889

7/22	19:00	北斗の拳 大会
7/29	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ

高槻市城北町2-11-2
☎0726-71-5123

7/28	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F
☎072-633-4818　http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html

7/15	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
7/16	16:00	GGXX SLASH 大会

★石神井公園 駅前センター

板橋区志村3-24-3
☎03-3558-9766　http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

7/15	13:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ不可
	17:00	北斗の拳 大会
7/21	19:00	MBAC ランバト
7/22	19:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ可
7/29	15:00	MBAC 5on5 大会 ◆チーム内同キャラ可



中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50
☎0258-33-1516　http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

7/16	16:00	MBAC ランダム 2on2 ランバト
7/29	20:30	VF5 ランダム 2on2 大会

※参加費1人100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

★新潟POPY

新潟市山二ツ649-1
☎025-286-0763　http://www.popy.tv/

7/16	未定	鉄拳5 DR 大会
7/17	未定	鉄拳5 DR 3on3 大会
7/23	未定	MBAC ランバト

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24
☎076-423-2890

7/15	21:00	北斗の拳 大会
7/22	21:00	SSFⅡX 大会
7/28	21:00	鉄拳5 DR ランバト
7/29	21:00	北斗の拳 大会

★アミューズランド ガディス

高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街
☎0766-24-8450

7/15	21:00	SFⅢ 3rd 大会



近畿

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店

大津市今堅田2丁目39-22
☎077-573-7717

7/16	20:00	MBAC 大会
7/23	20:00	鉄拳5 DR 大会
7/30	20:00	超ドラゴンボールZ 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行なっておりません。

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペースOPA

北九州市小倉北区片野4-7-7
☎093-952-2304　http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html

7/14	19:00	GGXX SLASH 大会

★アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）

北九州市八幡西区折尾1丁目12-14
☎093-695-0632　http://www1.bbiq.jp/maho-do/

7/15	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆SCN戦 シード予選大会
7/29	19:00	ソウルキャリバーⅢ ランバト ◆SCNポイント戦

※すべて参加費1人100円。
開催日時等が変更になる恐れがあります。
詳細は、HP等にて必ずご確認ください。

長崎県

★セガ ワールド 大塔店

佐世保市藤原町16-1
☎0956-34-6070　http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

7/15	20:00	KOF2002 大会
7/21	20:00	GGXX SLASH ランバト
7/22	20:00	MBAC 大会

沖縄県

★ハイテク セガ 北谷 プラザ

中頭郡北谷町美浜3-6-7
☎098-936-7904　http://location.sega.jp/loc_web/hs_chatanplaza.html

7/15	20:00	KOF2002 大会

いまだ愛され続ける名作

『ヴァンパイアハンター』&『ヴァンパイアセイヴァー』合同大会開催！

長年愛され続けている『ヴァンパイア』シリーズの大会が、合同で開催されることになったぞ。既に多数のプレイヤーが参戦表明をしているこの大会。いまだ、プレイし続ける人が多いシリーズだけに、熱い闘いが期待できそうだ。

［タイトル］　Darkstalkers Combination Cup
［会場］　クラブ セガ 新宿西口
［住所］　東京都新宿区西新宿1-12-5
［開催日］　2006年8月19日（土）
［参加方法］　事前にネットエントリー可能
当日エントリーも受付

『ヴァンパイアハンター』
［開始時間］　12:00
［ルール］　1on1 ／ 1試合2本先取制
その他詳細はHP参照
［参加費］　100円

『ヴァンパイアセイヴァー』
［開始時間］　15:00
［ルール］　2on2 ／ 1試合2本先取制
そのほか、詳細はHP参照
［参加費］　1チーム100円
その他詳細は、http://www.vampire-dcc.com/reg.html にて随時更新されるので要チェックだ！

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14
☎0742-35-3208

7/15	20:00	鉄拳5 DR 大会
7/23	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
7/29	20:00	GGXX SLASH 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1
☎073-472-3566　http://pita-mq.com/

7/22	19:00	MBAC 2on2 大会
7/29	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633
☎0858-23-5255

7/15	20:00	北斗の拳 大会
7/23	19:00	鉄拳5 DR 大会
7/29	20:00	KOF2002 大会

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3
☎0853-23-0731

7/16	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会
7/29	19:00	北斗の拳 大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194
☎086-523-6555　http://www.am-fantasista.com/

7/23	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F
☎06-6317-0433

7/16	15:00	MBAC ランダム 2on2 大会
7/17	15:00	ソウルキャリバーⅢ 大会

香川県

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2
☎0877-63-4333　http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

7/15	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
7/22	20:00	MBAC 大会
7/23	20:00	鉄拳5DR 大会
7/29	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会

近畿

大阪府

★チャレンジャー追手門店

茨木市西安威1-5-21
☎072-643-4444　http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

7/23	15:30	GGXX SLASH 大会
毎週土曜	17:00	MBAC 大会
毎週土曜	12:00〜19:00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
毎週土曜	12:00〜19:00	北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
毎週土曜	12:00〜19:00	ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
毎週土曜	12:00〜19:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
毎週土曜	12:00〜19:00	鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円
毎週日曜	12:00〜19:00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
毎週日曜	12:00〜19:00	北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
毎週日曜	12:00〜19:00	ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
毎週日曜	12:00〜19:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
毎週日曜	12:00〜19:00	鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円
祝日	12:00〜19:00	MBAC フリープレイ ◆参加費500円
祝日	12:00〜19:00	北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円
祝日	12:00〜19:00	ソウルキャリバーⅢ フリープレイ ◆参加費500円
祝日	12:00〜19:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円
祝日	12:00〜19:00	鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円

※詳細はHPにて

★チャレンジャーガムガム店

吹田市岸部南1-24-9
☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2
☎06-6389-8072　http://www.challenger.jp/

7/15	18:00	鉄拳DR 大会
7/22	18:00	GGXX SLASH 大会
7/29	18:00	GGXX SLASH 大会

兵庫県

★セガ 三宮 サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404〜407
☎078-271-0335　http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

7/16	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
7/16	18:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
毎週土曜	15:00	GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円



彼がなぜ「カキューン」と名乗っているのか?　これを読めばすべて解決!

ゲームの道は修羅の道?

有名格闘ゲーマーその素顔に迫る当コーナー。今回のゲストは、今や「ギルティ」界のみならず格闘ゲーム界にその名を知られた、ビデオゲームで人生を変えた男「kaqn」氏が登場！

聞き手:バチ

本記事中では、『GUILTY GEAR X』シリーズを総称して「ギルティ」と表記しています。
また、記事中に登場する各シリーズの略称は次のように表記しています。
『GUILTY GEAR X』=『ゼクス』、『GUILTY GEAR XX SLASH』=『スラッシュ』

由来は2ちゃんねる?

——えー、本日のゲストは『アイドルマスター』(※1)勢のkaqnさんです(笑)。

kaqn　もうやってないよ!

——まず、定番の質問からいきますか。「kaqn」というプレイヤーネームの由来を教えてください。

kaqn　小さいころからあだ名が「かっくん」だったのよ。だからネット上でのハンドルネームも「kakkun」にしてたんだけど、ある日入力ミスで「kaqun」って打っちゃって、でもそれが結構気に入って「kaqn」で「かっくん」になりました。でもほかの人が読めるわけが無いんですよね。だからその名前で大会に出た後に、「2ちゃんねる」で「あの梅喧使いのケー・エー・キュー・エヌってだれ?」って話題になったみたいで、だれかが「カ、カキューンかな?」って書き込んだんだよね。それを見て「これ、いいな!」って(笑)。それから「カキューン」って名乗ってる。

——マジで?　それは、書いてくれた人に感謝だね(笑)。

kaqn　ホントにそんな感じ(笑)。プレイヤーネームとかハンドルネームってほかの人と同じものになることって結構あるけど、それが無くなったのが良かった。まぁ、強いて言えば「火九」(※2)と響きが似ていることくらい(笑)。「火九」とは名前の響きが似てて、「ゲーセン店員」という点も同じだったので、直接話をしたときに意気投合して、「じゃあ義兄弟ということで、よろしく」って感じ?(笑)

火九は西、俺は東で「ギルティ」を盛り上げていこうって言い合ってた。

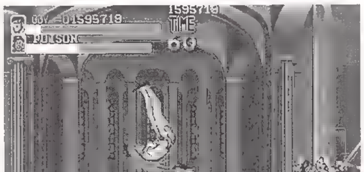
ビデオゲームとの出会い

——初めてゲーセンに行ったきっかけはどんなことだった?

kaqn　小学五年生くらいの時に、友達に面白いゲームがあるよって誘われたのがきっかけだと思う。

——そのとき遊んだタイトルは?

kaqn　『ファイナルファイト』。キャラクターがいっぱい画面に居て「スゲー!」って感動した。ベチベチとパンチしてるだけでも面白かった(笑)。


迫り来る敵を殴って蹴って投げ飛ばすアクションゲーム『ファイナルファイト』。

その後、一時期行かなくなったんだけど、中学二年生くらいのときにまた友達に誘われてゲーセンに行ったときに出会ったのが『ストリートファイターII』。これもビックリした。「ボタンが6個もある!」って(笑)。そのときは1面のブランカにボコされた。その後、友達に見本を見せてもらって、波動拳と昇龍拳で倒してるのを見て「カッコイイ!」って感動してハマっちゃった。もっぱら一人用で遊んでて、昇龍拳を「歩きながら波動拳」(※3)で出す練習なんかをしてた。

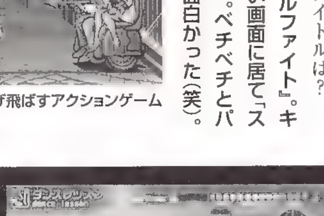
——対戦デビューはいつごろ?

kaqn　『ストIIダッシュ』〜『ストIIターボ』くらいのころには、そこそ

本文用語解説

※1 アイドルマスター

ナムコ(現バンダイナムコゲームス)が2005年5月に発売したアイドルプロデュースゲーム。kaqnが一時はまっていた(笑)。


プロデューサーになって自分だけのアイドル(複数可)を育てよう！　って感じのゲームです。

※2 火九

「ギルティ」界では有名なベテランアクセル使いで、西日本の「ギルティ」プレイヤーの旗手ともいえる存在。現在は京都にあるneo amusement space a-choに勤めている。

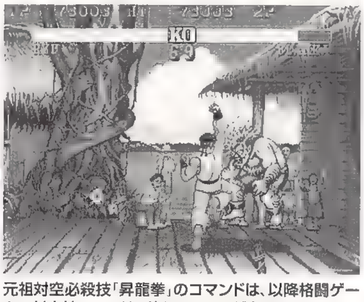
※3 歩きながら波動拳

昇龍拳コマンドが→↓↘＋Ⓟと当時にしては難解なレバー入力を要したため、技を出せないプレイヤーが続出。技を出すコツとして言われたのが、「歩きながら波動拳を出す」というもの。レバー操作が、歩き＝→、波動拳＝↓↘→となり昇龍拳に必要なレバー要素がすべて含まれている。これで出せるようになったプレイヤーは数多い。

こ思い通りに動かせるようになってたから、そのころだね。

――あのころの対戦って、独特のマナーがあったよね。こっちがうっかり当て投げしちゃったら、相手に当て投げしてもらうまで待つとかね。

kaqn　そうそう、後はみんなお金が無いけど長く遊びたいから、お互いが同じタイミングで技を出してダブルK.O.にして、もう1ラウンド遊ぶ(※4)とかね。それを失敗してこっちが勝っちゃうとすごく気まずくて、相手に「すいません」って言いながら50円渡したり(笑)。そういう心遣いをしてた時代っていうのも、またいいものなんで、最近対戦を始めた人にも知ってもらいたいと思うことはある。



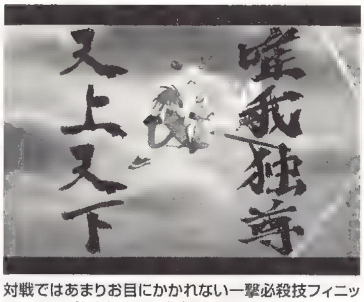
元祖対空必殺技「昇龍拳」のコマンドは、以降格闘ゲームの対空技コマンドに使われることが多くなった。

天、上、天、下、唯、我、独、尊！

――kaqnといえば「ギルティ」ってイメージが強いと思うけど、『ゼクス』(※3)を初めて見たときの印象はどんな感じだった?

kaqn　『ゼクス』が出た当時は主にカプコンとSNKのタイトルを遊んでたんで、最初は『ヴァンパイア』の「パクリっぽい」って印象を受けた(笑)。「K.O.F」シリーズもやってたけど、『K.O.F.2000』が出たとき、稼働初日にストライカーのセスとかジョー(※5)にボコされて「何、このゲーム?　もうやんねー」って思った(笑)。『カプエス』もやってて、全国大会の予選にも出ました。「ピノAB7」(※6)にやられましたけど(笑)。そのあと、自分のゲーセンで大会開いたら「ピノAB7」が来て優勝していったんですよね。彼とはそのときから付き合うようになりました。

あ、「ギルティ」の話か。ある日『カプエス』をやってたら、隣に『ゼクス』が置いてあったんだよね。そのとき、紗夢が一撃必殺技を決めたのを見て、「何だこれ!　いきなりK.O.?　しかもこのキャラかわいいな!!　面白そう!」って感じかな(笑)。



対戦ではあまりお目にかかれない一撃必殺技フィニッシュ。この瞬間がkaqnの人生を変えた!?

――もし「我羨惚(がせんこつ)」を見てなかったら……。

kaqn　「ギルティ」やってなかったかも(笑)。その後は、自分のお店でも『ゼクス』をはやらせようと、ボタンを一般的な配置のものと、ドリキャス配置(※7)の二つを切り替えられるようなコンパネを用意したり……。そのうち評判を聞いたプレイヤーが集まってくれるようになった。

――それでは、格ゲーで強くなるための秘けつを教えてください。

kaqn　「考える」ことは必要かな。負けたのに、何が悪いかも反省しないでひたすら連コインしてもダメ。負けて「悔しい」と思うことは大切だけど、すぐにプレイしないで落ち着いて何が悪かったのかを考えて、次のプレイに生かすように心掛けないといつまでたっても勝てないまま。だから、対戦は量より質だと思う。

――コンボの練習してる?

kaqn　すいません。していませんん!　いや、それなりにはやってるとは思うけどね(笑)。

――kaqnといえば、「ギルティ」界ではコンボがヘタなプレイヤーとして有名だよね(笑)。

kaqn　それは、汚名返上したいとは思ってるけど……何ともならんのよ(笑)。もう「無理なものは、無理」って思ってる。「1回のコンボでダメなら、2回決めりゃいいんでしょ?　だったら読み合いで勝つよ」って感じだね(笑)。

――自分なりの勝ち方ってやつ?

kaqn　そうそう(笑)。自分に合った闘い方ってやつ。第一回の闘劇で、チームメイトに「ミリア使うなら難しいコンボもできるようになれ」って言われたけど、俺は「でも、難しいし……」って思って、できるかできないか分からないコンボを狙うより、絶対ミスしないコンボにして立ち回りでカバーしようと思った。それを徹底して結果が出たからよかった(笑)。

参加することに意義がある

――格ゲーの大会に参加する楽しさって何だと思う?

kaqn　大会に出るのが恥ずかしいとか言って二の足を踏んでる人ってよくいるけど、参加することに意義があるんだよって言いたい。名前を呼ばれて、1P側と2P側に分かれて座って……。そんな緊張感って、いつまでたっても慣れないものなんだけど、それは野試合や家での対戦では絶対に体験できないものなんだよね。そんな緊張の中で1回でも勝てればすごくうれしい。その達成感みたいなものを、みんなに感じてもらいたいね。

――見てると参加したくなるよね?

kaqn　そうだね。大会だと技の一つひとつに一喜一憂して、みんなでワイワイやるのが楽しい。

――恥ずかしがって出られない人に後押しの言葉をお願いします(笑)。

kaqn　弱いから出てもしょうがないとか、恥ずかしいとか……同じ大会に出ている人が、その人が弱いことで笑ったりすることはないよ。やってみなきゃ分からないし、そこで勝てればみんなから一目置かれる存在になれる。闘わないうちから、負けを認めないでほしい。出てみて、楽しかったらまた頑張ればいいんだよ。

――周りの雑音は気にするなってことだよね。

kaqn　そうそう。

kaqnとビデオゲーム

――kaqnにとってビデオゲームって何だと思う?

kaqn　うーん。何だろう?　「人生の糧」かな。それぐらい真剣に深くゲームに関わっていると思う。

――そのことで得たものってある?

kaqn　ゲーセンというコミュニティで、人間的に成長させられた部分はある。今の職場に就いたのも、闘劇の予選で行ったのがきっかけだしね。

本文用語解説②

※4：ダブルK.O.でもう1ラウンド遊ぶ

対戦2本設定の場合、通常は2ラウンド先取した時点で決着となり、最大で3ラウンドしか遊べないのだが、相打ちで共にK.O.になれば、もう1ラウンド遊べる。1クレジットでより長く遊べるため、『ストII』シリーズプレイヤーの間では暗黙の了解として実行しているプレイヤーも居た。特に友人知人同士で対戦している場合は顕著。

※6：ストライカーのセスとかジョー

『K.O.F.2000』では、任意のタイミングでストライカーを呼び出し、設定したキャラクターを呼び出し、補助的な攻撃などができる。稼働初期に猛威を奮ったのが、ストライカー攻撃ヒット時に追撃可能なセスと、1発目がダウン状態の相手にヒットした後に多段技で地上くらいにしている最中に、プレイヤーキャラで攻撃できるジョーだ。

※7：ピノAB7

「ぴのえびな」と読む。闘劇の選手宣誓時にコスプレしている姿が印象的な人。とはいえ、闘劇の常連でもあり、その実力は折り紙付き。



注：写真はギルのコスプレです

――じゃあ、逆に失ったものは？

kaqn　うーん。何だろう(笑)。恋人、友達、仕事とか全部ゲームつながりで手に入れたものだから……失ったものは無い気がする。ただ、視野がゲームだけで埋まってしまうのは良くないと思う。広い視野を持って、その中の一部分にゲームがあればそれほど変な人間にはならないかなと思うんだよね(笑)。世間のことがきちんと見えているなら、ゲームに本気になっていることを恥じることは無いよ。

――ではkaqnにとって「格ゲー」とは何ですか？

kaqn　気軽に真剣勝負ができるコミュニケーションツールって感じかな。実際に殴り合ったりはしないけど、真剣にアイデアをぶつけ合うことができるのがいいよね。ゲームの中で殺伐とした闘いをしても、現実世界では仲良くできる非常に貴重なものだと思ってる。

――プレイヤーとしてリリースしてほしいゲームってある？

kaqn　やっぱり「ギルティ」の新作だね。ここまで人生が変わるきっかけをくれたゲームなんで、やっぱりシリーズとしてずっと続いてもらいたい。絶対に廃れてほしくない！

――シリーズが『スラッシュ』で終わっちゃったら？

kaqn　悲しいよね。でも、新しいのが出てもマイルド調整しただけのものは嫌。どのキャラも尖った強さを持っているのが好きなんだよね。

――格ゲーでマイルド調整した結果、廃れてしまうこともあるからね。

kaqn　マイルド調整自体が悪いんじゃなくて、安易なマイルド調整が良くない。できることが減っていって、面白みが無くなっちゃうんだよね。

――有名プレイヤーになって周りの目が気になることってある？

kaqn　やっぱり、多少あるね。だから、周りが自分に何かを求めていると感じたときには、盛り上げるためにわざとそうすることもある。ただ、俺も聖人君子じゃないんで、怒ることもあれば、ついキツイ言葉を発してしまうこともあるということは分かってほしいかな。

――あと台パン(※8)はやめた方がいいと思うよ(笑)。

kaqn　俺、やってないよ！

――今まで一度も？　オレ、kaqnの台パンを見たことある気がする。

kaqn　マジで？　昔はやったかもしれないけど、チャリオットの社員になってからは絶対やってないよ！

昔も、言い訳するわけじゃないけど、相手に対して不満があってたたいてるわけじゃなくて、不甲斐ない自分に腹を立てたんだと思う。

――kaqnとお友達になりたいって思っている人は、何て声をかければいいのかな？

kaqn　何、その質問？（笑）

――やっぱり有名プレイヤーと話をしたいと思っている人って多いよ。参考までに教えてよ？

kaqn　そういう人たちには、自分から話しかける勇気を持ってくださいと言いたいね。話しかけられるのを待っている人に、俺の方から話しかけることはまず無いよ。

――話しかけてもらいたがっている人はダメってこと？

kaqn　ダメっていうのもなんだけど、話しかけられようとして、周りをうろうろしてる人ってたまに居るんだよね。意地になっているわけじゃないけど、話をしたいとか強くなりたいという気持があるなら、足踏みしてないで「行け」って言いたい。これはゲームだけじゃなくて、何でもそうじゃないかな？　よく「キャラは○○で、○ボタンカラー使ってます。見掛けたら話しかけてやってください(笑)」とかネットで書き込まれているのを見掛けるけど……絶対話しかけない！

あと、いきなりタメ口で話しかけるとか、対戦中に横から顔を近付けて話しかけてくる人はちょっと……(笑)。普通に話しかけられるのは嫌じゃないんで、どんどん話しかけてください。

30年後の闘劇

――今後はどんな感じで格ゲーと接していきたいの？

kaqn　仕事にしている以上、一生ものの付き合いになるとは思ってる。ただ完全に仕事というんじゃなくて、プレイヤーとして生涯現役でいたい。自分の感覚とか、ゲームに割ける時間は、今と同じようにはいかないけれど、完全に仕事と割り切ることはできないと思う。少し前にアーケードゲームが斜陽だっていわれてたけど、無くなってもらいたくないって思ってる。だからこの仕事をしてるし、できるかぎり盛り上げていきたいね。

――例えば30年後の闘劇で「シニアの部」があったら出る？

kaqn　絶対出るね(笑)。モニターを見て「懐かし～」とか思いながら、「しかも……オイオイ！　ゼクスかよ！　フォルキャン(※9)できるかな～」とか言ってたり(笑)。シニアの部、いいですね。

――最後に読者へ一言！

kaqn　ゲームができることを、もっと幸せだと思ってほしい。ゲームに費やせるお金と時間があるということってすごいことだよ。日本って最先端のゲームを世界で一番最初に遊べる国でしょ？　そこに住んでるって本当に幸せだと感じるよね。真剣に遊ばないのはもったいないよ！

――本日は、ありがとうございました。
（6月20日　錦糸町・東方見聞録にて）



ゲームに費やせるお金と時間がある これってすごいことなんだよね。

kaqn：闘劇で2回の優勝経験を持つ。現在は(株)チャリオットの社員として、オペレーターサイドからもビデオゲームに深く関わっており、業界を盛り上げるべくゲームチャリオット各店にて奮闘中。

本文用語解説

※8：ドリキャス配置

実は「ゼクス」の稼働当初には正式なボタン配置が公表されておらず、4ボタンのゲームであるため、さまざまなボタン配置で遊ばれていた。中でも多かったのは6ボタンコンパネの2ボタンをつぶしてあるものや、4ボタンコンパネにボタンを割り振ったもの。後者がkaqnがいうドリキャス配置だ。別名鉄拳配置。

※8：台パン

筐体のコンパネをたたくことの総称。コンパネ部分を台に見立ててこう呼ばれるようになった。多くは、「お前の闘い方ムカツクんだよ！」といった、アピールに使われたり、入力ミスをして負けた際に、筐体ひいては店のメンテナンス不足のせいだといわんばかりにたたくことが多い。似た行為に、筐体にケリを入れる「台蹴り」がある。

※9：フォルキャン

『ゼクス』では、足払いの出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルすることができる。これを利用すると通常技の硬直を軽減でき、理論上は永久にコンボを決められる。ただし、タイミングがシビアな上、操作も忙しいため、続けてやっていると手が痛くなる。これをフォルキャン痛というとかいわないとか(笑)。

あなたの悩みを一発解決!

疑問・質問をメーカーさんに直接聞いちゃいました

格闘ゲームQ&A

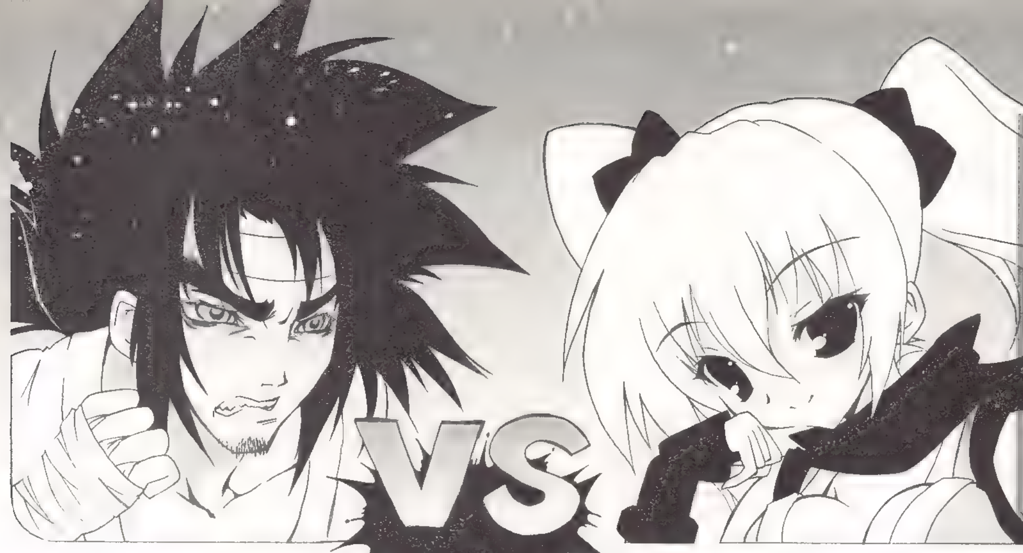


イラスト:RIKI

『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』

Q キャリバーでも着せ替えなどを楽しみたいです。今後実装される予定はありますか? ぜひ続編をアーケードで出して、そういったシステムに対応してください。あとエイミのコスチューム1がかわいくて好きなんですが、スタッフの方のオススメのキャラとカラーも教えてください。

(富山県　らふぁえる君)

A 今後の予定についてはお答えできませんが、機会があれば着せ替えやアイテムなどもぜひ検討していきたいですね。オススメのキャラクターとカラーについては、ビジュアルスタッフに聞いてみました。『ピンクのソン・ミナ(コスチューム3)と茶色のソフィーティア(コスチューム5)が好きですね。どちらもソウルエッジ当時をイメージしているので、ノスタルジックにオススメです。白髪の御剣(コスチューム3)とかも渋く老けた感じで素敵ではないでしょうか。あと、ほぼすべてのキャラクターにブラックのカラーを用意しています。何かと需要の多い黒もオススメです。』とのことです。

(バンダイナムコゲームス様)

『KOF』シリーズ

Q 家庭用の『マキシマムインパクト2』を楽しく遊ばせてもらっています。ただ僕はネットへの接続環境が無いので、できれば街のゲームセンターで対戦したいのですが、アーケード版が登場する予定は無いのでしょうか? それと『KOF XI』の続編も楽しみにしていますのでスタッフの皆さんには頑張ってほしいです。あ、そのときはぜひナガセを登場させてください(笑)。

(東京都　二人はブラクラ君)

A 実は今、そういうご要望を数多く承っております。もちろん皆様のご要望が強ければぜひ前向きに検討したいですね。ナガセのKOFシリーズへの参戦……お題としてはなかなか難しいですが、そういったご意見をいただけるのはありがたいです。『KOF XI』に引き続きプロジェクトはただ今進行していますので、次回作もどうぞご期待ください!

(SNKプレイモア様)

『仁義ストーム The Arcade』

Q ロケテストのときは対戦台だったので分からなかったんですが、一人用(CPU戦)で遊ぶとどうなるんですか? ゲームオーバーになったときにパートナーが脱ぐんでしょうか?

(東京都　レイン君)

A ロケテストにお越しいただきありがとうございます。脱ぐ? はて、脱ぐというのは……? 健全な青少年の社交場であるゲームセンターで女の子が服を脱ぐなんてゲームとんでもないですよ。きっと、夢か幻でも見たんでしょう。……あれ、おかしいな、目から水が……。

(アトラティーバ・ジャパン様)

Q 『仁義ストーム』は個性的なキャラクターが多いですが、制作スタッフの中で人気の高いキャラクターはだれですか? そのオススメポイントも教えてください。

(東京都　カミナギ君)

A 男性キャラでは義一とシュペリです ね。義一は渋い見た目と、プロレス技のギャップがたまりません。シュペリはこれまでの格闘ゲームには無いタイプの新しい動きを見せてくれます。女の子で人気なのは……あれ、おかしいな、また目から水が……。きっと忘れられない夏になる。そんな気がします。

(アトラティーバ・ジャパン様)

■質問大募集■

このコーナーでは、読者の皆様からの格闘ゲームに関する疑問・質問を大募集中です。ハガキに質問を書いて、下記のあて先までお送りください。

〒102-8431
東京千代田区三番町6-1
闘劇魂「格闘ゲームQ&A」係



闘劇'06 FINAL

2005年5月3日～5日。
全国各地で行なわれてきた予選を勝ち抜いた強者たち、
さらに、去年より多数の海外勢を集めて行なわれた、
「闘劇'06 FINAL」

会場すら揺るがした3日間。
そこで生み出された数々のドラマ。
「闘劇」に魅せられ闘った者たちの日々を、
今、振り返ってみよう。



頂点へと続く道、

1st day

Virtua Fighter4 Final Tuned



winner
やりおった
ゲームセンター猿（ジャッキー）
瑠璃案（アキラ）
K-2（サラ）

北斗の拳



winner
紅の豚
（トキ）

鉄拳5 DARK RESURRECTION



winner
No-Respect
ショウ（デビルジン）
ジロー（スティーブ）
ユウ（フェン）

2nd day

THE KING OF FIGHTERS XI



winner
カオル

サムライスピリッツ



winner
明鏡止水〜初心者攻略サイト〜
ミシマ（いろは）
ドロ（幻庵）

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE



winner
マスターズ
NOV（春麗）
スペルマスター・J（ケン）
DOにっと（ユン）

3rd day



winner
KEE-ROC@SMK



winner
TALES OF THE ILS
ILS（暴走アルクェイド）
にが（シオン）



winner
ゆきのせです
KA2（紗夢）
ゆきのせ（テスタメント）
GNT（ミリア）

Pick up from 3days



迫り来る海外勢!

去年より多くの海外勢が、今年も優勝を狙って来日した。闘いでは敵となりながらも、闘いが終わったあとには友情が残った。



今年もコスプレ大流行!?

毎年恒例となった選手宣誓時のコスプレ。当然そのまま試合に臨むのですが、ほかにもコスプレしながら参戦してる人が多数。しかし、これが闘劇クオリティ。来年も徹底したコスプレに期待だ!

あの「ときど」が土下座!!



「サムライ勢をつぶしに来ました」と言っていた「ときど」が、壇上でサムライ勢に惨敗。その場で潔く土下座した彼もまた、サムライではなかろうか。



最後まで歩き続けたのは……

トッププレイヤーに聞け!

北斗の拳の3カ条

負けるの本当に嫌いなんです 必ず練習してリベンジしますね

闘劇'06 北斗の拳 優勝

紅の豚



HOME GROUND



プレイスポットUFO パート1&2

■住所:大阪府大阪市小若江4-10-16

■最寄り駅:長瀬(近鉄大阪線)

将来的に弟とチームを組めたら楽しいかも!?

――紅の豚さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

初めてゲーセンに行って対戦ゲームをやったときに、友人にボコボコにされたんですよ。それでカチンときて半年くらい練習に練習を重ねてリベンジしたんですよ。勝つことが好きで、負けるのがイヤなんですよ。そのあたりが理由ですね。

――今回優勝された『北斗の拳』を選んだ理由を教えてください。

これもさっきと似たような理由なんですよね。最初はやる気はなかったんですけど、ゲームの稼働直後にベスト8のD.Kにたたきのめされて、それで倒してやりたくて始めたんですよ。最初は格好良さからラオウを使っていたんですけど、やはり強さを重視してトキにキャラ変更して挑戦しました。

――闘劇ではその辺りで緊張とかされませんか?

大会では緊張するタイプなので、ステージ上のモニターに自分が映ったりするのを見て当日はガタガタになっていました。それでも、ベスト8で壇上に上がった辺りではちょっと落ち着けたので、「これは勝てるんじゃないか」という気がしていました。

――闘劇が終わって周りで変化はありましたか?

そうですね、地元でよく話しかけられるようになりましたね。それと対戦を頼まれるようになりました。それでたまに負けると周りの連中に「闘劇覇者ですよね?」とか煽られますけど(笑)。

――次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか?

『鉄拳』もやってみたいんですが、やはり新作の2D格ゲーに挑戦したいですね。2D好きですし、何よりみんなスタートラインが一緒というのがいいじゃないですか。なので、『KOF』の新しいタイトルが出たらそれをやりたいですね。実は弟が『カプエス』が結構うまくて、家でも対戦したりしているんですよ。将来的には弟とチームを組めたら結構楽しいかもしれません。

大会用のネタの仕込みは重要ですよ

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

これは自分でやってきたことなんですけど、自分よりちょっと強いライバルを作るというのが一番大切ですね。あまりに実力差がありすぎると、どこが悪いのか分かる前に心が折れるので(笑)。

――家庭用で練習されたりするのですか?

家庭用はダメージを調べるのに使うくらいでそれほどやり込んだりしません。調べごとは好きなんですけど、それは人との対戦の中で調べちゃうんで。負けた試合で「どうして負けたのか」を考えた後に、手がついてこないときは家庭用で手に動きを覚え込ませたりしましたけど。

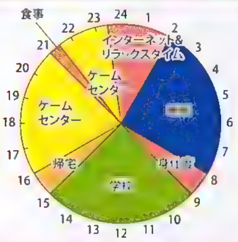
――土地柄によるプレイスタイルの違いはありますか?

実は闘劇の始まる1週間くらい前から東京に来て野試合をしていたんですけど、関東は普通にゲーセンでプレイしている人でもレベルが高いですね。どのお店で対戦しても気が抜けないんですよ。

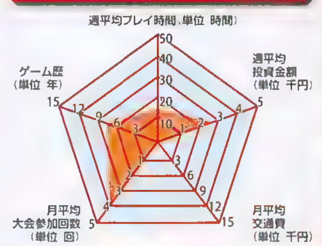
――うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

『北斗の拳』に関しては、人読みがかなり重要になってくるので、ラウンドの早い段階で相手のクセを見抜くようにプレイするといいですね。それとコンボ精度を上げるにはやはり練習しかないので一心不乱に一生懸命やり込んでください。大会に出る場合は自分だけのネタを仕込んで、大会まで使わずに温存しておくのもポイントです(笑)。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:自分より少しうまいライバルを見付けろ!

弐:知らないことを作るな!

参:相手のクセを見抜け!



強くなるため

最強キャラを使えばいいんですけど何だか体に合わないんですよね(笑)

闘劇'06 北斗の拳 準優勝

タジ君



HOME GROUND



ミラクル静岡

■住所:静岡県静岡市西中原1-7-20

■最寄り駅:静岡

考えてプレイできるゲームが好きですね

—タジ君が格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

小学生のころから普通にプレイしていたけど、全然負けなかったんですよ。それが中学のころになって『カプエス』とか『KOF』で勝てなくて一度挫折して、その辺りからちゃんとプレイするようになりました。ゲームそのものが好きというのもありますけど、格闘ゲームは考えながらプレイできるってのが楽しいですよ。連係とか考えるのが面白いので『北斗の拳』のような新しいゲームが好きですね。勝ち負けへのこだわりはそんなになくて、勝っても『負けなくてよかった』という思いの方が強いです(笑)。

—闘劇で『北斗の拳』を選んだ理由を教えてください。

強くなっちゃったからですかね(笑)。それと『北斗の拳』みたいに完全新作のゲームだと、地方との差がそれほど開かないのでプレイしやすいというのはありますね。

それと地元のホームセンターに、たぶん客寄せのためだと思うんですけど、『北斗の拳』とかフリープレイで置かれてるんですよ。しかも対戦台で。これはもうやるしかないと(笑)。

—どのあたりで優勝を意識されましたか？

今回は優勝するつもりで出場しましたよ。予選は新宿と横浜の両方に参加しようと思っていたんですけど、新宿の予選で一発で通っちゃったのでこれはイケるかな、と。『北斗の拳』は前夜祭の大会があったんですけど、そこでは仕込んできたネタを見せないようにプレイしましたね。闘劇をそのネタで勝っちゃおうと思っていたので。

—次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

地元が静岡なので、旧タイトルだと関東に比べてどうしても対戦レベルに差が出ちゃうんですよ。なので、その辺りの差を埋められる何か新しい格闘ゲームが出たら、そのゲームで闘劇には参加したいですね。

穴を埋めていけば自然と連係が完成しますよ

—うまくなるために心掛けていることはありますか？

まず自分に合ったキャラを選ぶということから始めますね。最強キャラじゃなくても、自分の場合は頼れる技を一つ持っているキャラが好きで、その技を中心に攻撃を組み立てていくようにしています。今回でいえばユダのダムなんかがそうですね。攻撃の連係は対戦を重ねて、穴を埋めていくと自然に出来上がっていきますよ。なので対戦経験もかなりのポイントですかね。コンボに関してはだれかが見付けてくれたものを使えばいいかなと思っています(笑)。

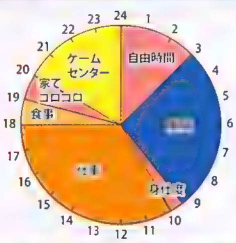
—普段はどのような練習をしているんですか？

『北斗の拳』の場合は家庭用が出ていないので、CPU戦を練習だと思ってかなりやり込みました。自分はコマンド入力とかあまり器用ではないので、それを補うためにも反復練習を積み上げていくように心掛けてますね。

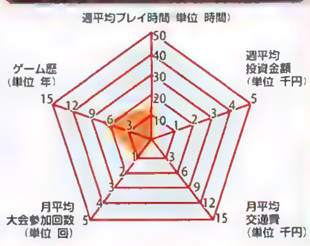
—うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

まずは自分に合ったキャラを選ぶのが重要ですね。最強キャラを使うのもアリですが、しっくりこないようだったら別のキャラを選ぶのも必要だと思います。それとこれは「リハビリ」のようなものだと考えているんですが、考えたプレイを実行に移せるようになるまで根気強くプレイ(対戦)を続けることですね。後は強気なプレイを心掛けていけば、自然と上達していくと思います。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:自分に合ったキャラを選べ!

弐:強気なプレイを心掛けろ!

参:考えたことを実行に移せ!

世紀末を制したのはやはりあの男!!

出場者の約半数を占めるトキに注目が集まった決勝大会。下馬評に反してほかのキャラの奮闘も見られたが、その結果は!?

北斗の拳

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

メーカー	セガ
操作方法	8方向レバー+5ボタン
発売日	2005年12月上旬(稼働中)
使用基板	ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

Text：ケンちゃん

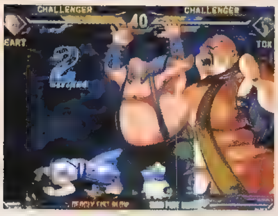
波乱が相次いだ1〜3回戦

1回戦から、ニット帽の名でネットをにぎやかした「pigmy」vs.東の最強トキ「志郎」という、注目のトキ使い同士が激突！　1ラウンド目は「pigmy」が流れをつかみ、そのまま勝利。「志郎」の星は残り少なく、まさかの1回戦負けか!?　とも思われたが、「pigmy」の連続技ミスに助けられて2ラウンド目を拾うと、一撃必殺奥義で3ラウンド目も勝利。底力を見せた。

2回戦の注目カードは、『超ドラゴンボールZ』の全国覇者「キース」(ハート様)vs.「孔明」(トキ)。2ラウンド中盤までは「孔明」が圧倒していたが、一撃必殺奥義の失敗から流れは「キース」へ。怒とうの反撃で2ラウンド目を取り、最後はめくりジャンプ強Ⓟから超いてえよ〜!!を決めて大逆転。

3回戦では、トキを二人倒して勝ち上がってきた「緒龍」と、当日予備予選を突破し優勝候補筆頭の「志郎」を破った「時の扉」という、だれも予想しなかったハート様対決が実現。序盤からお互いにアースクラッシュを撃ち合い、少しずつ体力と星が減っていく地味な展開に。1ラウンド目は優勢だった「時の扉」が時間切れ直前に一瞬の油断を見せ、「緒龍」の一撃必殺奥義がさく裂！　2ラウンド目は何とか「時の扉」が取り返すも、3ラウンド目は再び「緒龍」が打撃と投げの二択で一撃必殺奥義を決め、壇上へ勝ち進んだ。

西の優勝候補筆頭といわれた「MDR」(トキ)は、静岡のダークホース「タジ君」(ユダ)との3回戦。1ラウンド目はトキらしい怒とうの攻めで「MDR」がパーフェクト勝ち。2ラウンド目は「MDR」に一撃必殺奥義のチャンスが何度か訪れるものの、そのたびに「タジ君」のコマクの知略が連続技の邪魔をし、いつの間にか逆転。「MDR」の星が残り一つまで減った状態で、3ラウンド目にもつれ込む。その3ラウンド目は互角の展開になるが、ここでもコマクの知略がことごとく「MDR」の連続技をカット。最後はしゃがみ弱Ⓚから一撃必殺奥義につなぎ、「タジ君」が勝利した。



ハート様使いである「緒龍」、「時の扉」、「キース」の三人が、トキを次々と撃破！

一撃必殺奥義のピンチが何度かあったが、そのたびにコマクの知略に救われた。





「タジ君」はコマクの知略を多用し、相手キャラの動きに制限を加えていた。

北斗の拳 決勝トーナメント

Champion：紅の豚

プレイヤー	キャラクター
SHINCHAN	トキ
[illegible]	ハート様
Y氏	トキ
[illegible]	ジャギ
[illegible]	ユダ
時の扉	ハート様
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	ケンシロウ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	シン
[illegible]	レイ
[illegible]	トキ
ネモ	ユダ
[illegible]	ユダ
[illegible]	トキ
HJW	マミヤ
[illegible]	ケンシロウ
ロゼ	シン
[illegible]	ハート様
孔明	トキ
[illegible]	レイ
[illegible]	ユダ
[illegible]	レイ
[illegible]	ラオウ
[illegible]	シン
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	サウザー
鉄	レイ

プレイヤー	キャラクター
LOX	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	ケンシロウ
ユメ	マミヤ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	レイ
[illegible]	シン
[illegible]	シン
[illegible]	シン
[illegible]	トキ
タジ君	ユダ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	ケンシロウ
[illegible]	トキ
NOB	ケンシロウ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	ハート様
ニット帽	レイ
[illegible]	マミヤ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	トキ
[illegible]	レイ
[illegible]	ラオウ
[illegible]	サウザー
はやし	トキ
[illegible]	ユダ
[illegible]	シン
[illegible]	トキ

SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

北海道·東北ブロック　関東ブロック　東京ブロック　中部ブロック　近畿ブロック　中国·四国エリア　九州·沖縄エリア　当日予備予選または海外選出枠

ベスト8の激戦

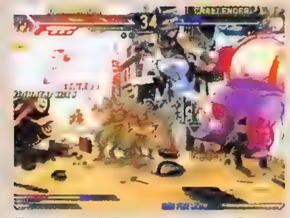
ベスト8に残ったのは、トキが三人、ハート様が二人、ケンシロウ、ラオウ、ユダが各一人。事前の予想よりも、トキが少ない結果となった。

第1試合は「紅の豚」（トキ）vs.「緒龍」（ハート様）。ガードを固める「緒龍」に対し、「紅の豚」は低空空中ダッシュで崩しにかかる。「緒龍」がうまく対応し、3ラウンド目までもつれ込んだが、最後はジャンプ強Ⓚから一撃必殺奥義につないだ「紅の豚」が勝利。

第2試合は「G.X」（ラオウ）vs.「キース」（ハート様）。「キース」は開始直後からハート様とは思えないガン攻めで「G.X」を圧倒。2ラウンド目は「G.X」が落ち着きを取り戻すものの一歩及ばず、「キース」がそのまま2本連取した。

第3試合の「D.K」（ケンシロウ）vs.「タジ君」（ユダ）は、3ラウンド目に「D.K」が痛恨の連続技ミス。逆に「タジ君」が一撃必殺奥義を決めて勝利。

第4試合は「はやし」（トキ）vs.「ヘキサメチレン」（トキ）。一度も「はやし」に流れをつかませない一方的な展開で、「ヘキサメチレン」が勝利した。



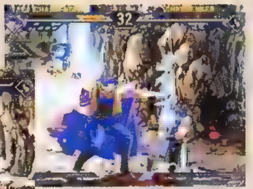
闘顎呼法の空中ヒットを確認し、ブーストジャンプ強Ⓚで追撃した「紅の豚」。見事！

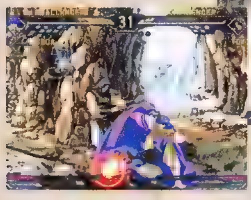
準決勝～決勝戦

準決勝第1試合は「紅の豚」（トキ）vs.「キース」（ハート様）。「紅の豚」は直前の準々決勝と同様、ハート様との対戦となった。トキのしゃがみ強Ⓚをバックステップで避けて反撃を狙う「キース」のスタイルに対し、「紅の豚は」要所で様子見を交ぜ、バックステップのスキにしゃがみ強Ⓚを狙っていく。この作戦がピタリとはまり、「紅の豚」が危なげ無く2ラウンドを連取した。

準決勝第2試合は「タジ君」（ユダ）vs.「ヘキサメチレン」（トキ）。バニシングストライクをばらまく「タジ君」の戦法に対応できず、何度もくらってしまう「ヘキサメチレン」。1ラウンド終了時点で、残る星は二つ。2ラウンド目は慎重に立ち回る「ヘキサメチレン」だったが、連続技をコマクの知略でカットされ、ペースが握れない。最後は一撃必殺奥義で「タジ君」が決勝へ。

ブーストしゃがみ弱Ⓚでガード不能。この連係をしつこく狙って体力を奪っていた。



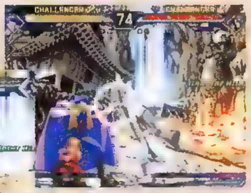


とにかくバニシングストライクをばらまく「タジ君」のスタイル。最大タメから……、

これで決勝戦は「紅の豚」vs.「タジ君」という、北斗と南斗の決戦に。1ラウンド目は「紅の豚」が連続技を決めれば、「タジ君」が最大タメバニシングストライク→ブーストしゃがみ弱Ⓚからの連続技を決めるなど、一進一退の攻防。終盤にコマクの知略が「紅の豚」の連続技を邪魔し、連続技を決めて「タジ君」が先取。2ラウンド目は「タジ君」の連続技ミスにも助けられた「紅の豚」が落ち着いて立ち回り、ユダの星をすべて減らしてK.O.。

最終ラウンドは、「タジ君」が星一つ、「紅の豚」が星三つで開始。「紅の豚」に一撃必殺奥義のチャンスが訪れるも、コマクの知略で窮地を脱する「タジ君」。➡+弱Ⓟ→南斗鷹爪破斬で「紅の豚」を後一歩まで追い詰めるが、反撃もここまで。最後は「タジ君」起き攻めでしゃがみ強Ⓚを重ねたところに秘孔・刹活孔が刺さり、一撃必殺奥義がさく裂。『北斗の拳』にふさわしい決まり手で、「紅の豚」が頂点に立った。

フィニッシュは秘孔・刹活孔カウンターヒット→有情破顔拳。まさに『北斗の拳』！





「紅の豚」は運にも恵まれたが、キャラ対策ととっさのアドリブ力に優れていた。

闘劇'06 ピックアップテクニック

事故負けを防ぐための必須テクニック

リバーサル対策

起き攻めは重要だが、リバーサル必殺技で切り返されると一気に形勢が逆転してしまう本作。トーナメントを勝ち進んだ強豪たちは、相手のリバーサル必殺技に対抗策を用意していたぞ。

●スタンプ・ザ・UD（ユダ）

スタンプ・ザ・UDは攻撃発生まで足元以外が無敵となるため、低い位置に攻撃判定がある技を重ねるのがポイント。「MDR」や「紅の豚」は、トキの近距離立ち弱Ⓚを重ねることで、スタンプ・ザ・UDをつぶしていた。

●秘孔・刹活孔（トキ）

秘孔・刹活孔はガードしてもトキ側が有利なので、反撃するには空振りさせる必要がある。空中ダッシュ攻撃を遅めに重ねるのが一般的で、地上で空振りさせた後もブーストを使えば反撃が可能だ。

●北斗破流掌、北斗酔舞撃（トキ）

秘孔・刹活孔を空振りさせる位置で、トキが秘孔・刹活孔ではなく当て身技を空振りしたら、ブーストから発生の早い技を決めたい。スキが小さいので素早い反応が必要だ。



ユダのオーラゲージが1本未満の場合は、攻撃位置の低い技を重ねるのが安定。



トキは起き上がりに使える技が豊富。どれかの技に絞って対策を立てていこう。

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

連続技と対応力が光った北陸の職人プレイヤー

G.X

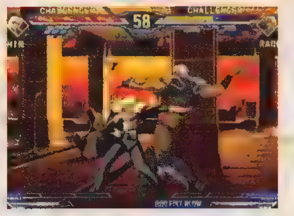
連続技の精度はもちろん、要所での判断力や対応力が光ったラオウ使いの「G.X」。準々決勝で「キース」（ハート様）に敗れてしまったが、前夜祭大会で活躍したその実力は本物だった。

ラオウで本戦に出場した、数少ないプレイヤー。北陸のプレイヤーだが関東遠征などを精力的に行ない、その実力を高めていった努力家だ。

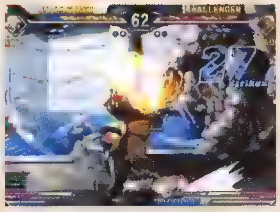
1回戦の「トモノ」（シン）との対決は、1、2ラウンドと一進一退の好勝負に。それまでの流れで「トモノ」がガードキャンセルを多用すると判断したのか、しゃがみ弱Ⓟから思い切って北斗天将雷撃！ これが狙い通り「トモノ」のガードキャンセルをつぶし、一気に流れを引き寄せて勝利。

2回戦では関東の強豪レイ「秋葉六星拳廃星のたぬ」と対決。大幅不利といわれる組み合わせだが、連続技を途中で止めてダメージ補正を切るなどの好判断で見事に勝利。

続く3回戦では、トキを使いこなす「ハーティア」を撃破し、ベスト8へ勝ち進んだ。



ガードキャンセルを見てから入力するのは難しいので、先読みする必要がある。



レイ戦ではヘヴィーストライクを巧みに使い、連続技を立て続けに決めていた。

トッププレイヤーに聞け!! の3カ条

Virtua Fighter 4 Final Tuned ™

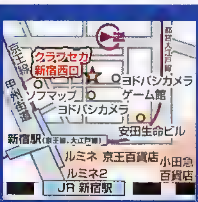
「チームで闘う」ってことが自分に合っているんですよ

闘劇'06 バーチャファイター4 ファイナルチューンド 優勝

K-2



HOME GROUND



クラブセガ新宿西口

■住所:東京都新宿区西新宿1-12-5

■最寄り駅:JR新宿駅

皆で頑張るってことが楽しいんです

——K-2さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

とにかく勝負ごとが好きなんですよね。中でも団体戦が特に気に入っています。昔スポーツをやっていたんですが、陸上競技のように一人で速く走る個人競技より、サッカーや野球などの団体競技が好きだったんですよ。『バーチャ』は、ほかの対戦格闘ゲームに比べてチーム戦が多いので、その部分が自分に合っているのだと思っています。

——K-2さんにとって、団体戦の魅力とは一体何なのでしょうか?

やっぱり団体戦だと一人ひとりの力ではなく、皆で力を合わせて目標を達成するという喜びがあるじゃないですか。どう考えても厳しい組み合わせをチームメイトがひっくり返してくれたり、たとえ負けても相手の行動パターンを引き出して、メンバーの役に立つことができたりと、一人では味わえないような喜びを感じることができるんです。

——『バーチャ』はいつごろから始めたのでしょうか?

本気で取り組むようになったのは『3』が発売されてからですね。社会現象にまでなった『2』も少しはやっていたんですけど、軽く触る程度でした。『3』は地元のゲームセンターに強い人が居て、その人たちと一緒にプレイしていたらいつの間にかハマっていました。そのときに初めてゲームセンターで知り合いができたんですよ。

——『バーチャ』以外の格闘ゲームはプレイされるのでしょうか?

『ストⅢ3rd』を少しプレイするくらいで、基本的には『バーチャ』のみですね。『3』は『4』が発売されるまでの約5年間、ずっとプレイしていました。だから今でも『3』でのクセが抜けないんですよね。

考え方といいますか、僕の中での格闘ゲームの基本の動きは『3』で身に付けたんです。けん制技をヒットさせるための動とか、相手の行動に対しての対応方法などはこのゲームが基盤になっています。個人的には一番好きなゲームですね。



技を当てるまでの過程を重視しています

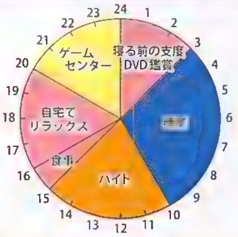
——うまくなるために心掛けていることを教えてください。

メインキャラ以外を結構使いますね。僕は「分からん殺し」を少しでも減らしたいんですよ。自分で使ってみて初めて見えてくる弱点ってあると思うんです。「この技は強いと思われているが、実はこんな戦法に対してはすごく弱い」とか。率先して違うキャラを触ってみることで、メインキャラの強い部分をより多く引き出せるようになると思っています。

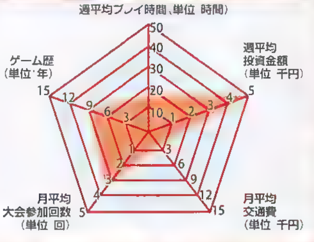
——対戦中はどんなことを考えてプレイしているのでしょうか?

僕は結構、「技を当てる前の過程」を重視しています。投げを狙うときもただやみくもに行なうのではなく、「相手を立たせる」ということを意識してから仕掛けていますね。後は相手を「動かす」ことを考えています。わざとその技を出すしかない状況を作って、相手が思った通りの行動をしたところに、最大反撃という具合です。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:仲間と共に勝利を目指せ!!

弐:すべての行動に意味を持たせろ!!

参:勝ち試合よりも負け試合を覚えろ!!

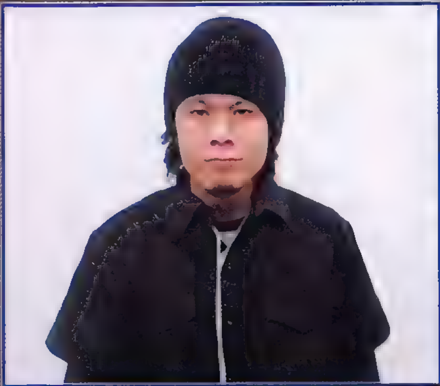


強くなるため

手軽に勝負できるってところが格闘ゲーム最大の魅力ですよ

闘劇'06 バーチャファイター4 ファイナルチューンド 準優勝

大須晶



HOME GROUND



池袋アリス

■住所:東京都豊島区池袋2-43-7 ダイイチツムラビル4F

■:最寄り駅:JR池袋駅

自分の理想通りに動かすことがすべて

—大須さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

世の中にはいろいろな勝負ツールがあるとは思いますが、その中でも身長の高さとか、体重の重さとか、そういった生まれ持った体格の差を取っ払って、ここまで平等に勝ち負けをはっきりさせることができるものってあまり無いと思うんですよ。その中でも格闘ゲームはダントツに「お手軽」ってところが魅力ですね。

例えばサッカーや野球で勝負しようと思った場合、人数の確保をしたり、グラウンドの予約をしたりといろいろ面倒じゃないですか。その点格闘ゲームなら、一人でゲームセンターに行って、コインを入れてしまえば、それだけで「勝負」が始まりますからね。

—勝負ことが好きなんですか?

そうですね。確かに勝つ楽しさってのはありますが、それ以上に自分がイメージした動きができたり、決めたい技をうまく決めたときの気持ちよさの方が重要ですね。僕はすごく技にこだわりがあるんですよ。魅せプレイというか、自分がカッコよく動きたいから、その技を使うという感じですね。

—[illegible]でしょうか?

相手の技を受け流す当て身系の技がすごく好きなんですよ。餓狼伝説スペシャル」をプレイしていたときはギースでしたし、晶をメインに使っている理由も当て身技が充実しているからなんです。その中でも左ミドルキック返しの「[illegible]裏肘」という技があるんですけど、あまりにもカッコよくて、あの技を一番最初に見たときに「晶しか無い!」と即決しました(笑)。

—[illegible]は見た目で選ぶタイプなのでしょうか?

そうです。強さとかは全く考慮しないですよ。100%見た目で選びます。鉄拳ではダンスが好きっていう理由でエディですしね。自分の理想の動きをすることが何よりも優先なんですよ。



気持ちよくなければ強くはなれない

—うまくなるために心掛けていることは[illegible]

自分がゲームをプレイしていて楽しいと思えることをひたすら取り組んでいれば、そのうち自然にうまくなると思います。

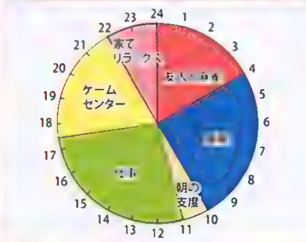
どうすれば自分の理想の動きができるのかとか、どんな風に操作すれば華麗に見えるのかってことを常に考えて、それをとにかく実践していけばいいんです。自分が気持ちよく動けていれば、結果は付いてきますからね。

—家庭用で練習されたりするのでしょうか?

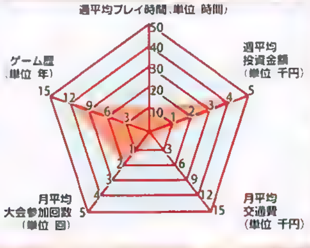
僕はほとんどやらないんです。それもあって避け投げ抜けや、オーヤンなどの細かいテクニックはあまり得意じゃないんですよ。

だからじゃないですけど、読み合いに重きを置いていますね。もちろんそういったテクニックができて困ることは無いでしょうが、最終的にはやっぱり読み合いの経験がモノをいうと思いますね。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:楽しいと思えるプレイをしろ!!

弐:とりあえず試合数をこなせ!!

参:いい意味で勘違いしろ!!

やっぱり"マンパワー"で済ませる気なのか!?

毎年"ノリにノッた"プレイヤーが女神に愛される闘劇。今年も大本命を押しのけ、ノッている男同士が覇権を奪い合う……!!

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

メーカー	：セガ
操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
発売日	：2005年1月6日(稼働中)
使用基板	：NAOMI2 GD-ROM

Text：矢永

Virtua Fighter 4 Final Tuned™

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

ステージまでの険しい道のり

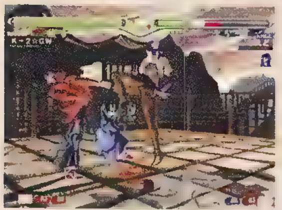
本大会が4回目となる『VF4』シリーズでの闘劇は、レギュレーションの変更により、チーム内同キャラOKでの開催となった。同キャラ三人チームの参加が期待されたものの、1チームだけという少々寂しい結果となった。

Aブロックでは、【神・Resurrection】の"ブラッド神"「イトシュン」が絶好調。"小覇王""弐代目風雷坊"との好勝負を制し、1～2回戦を6タテしてベスト8へ進出。そして迎えた準々決勝は【Virtua☆Fusion】との注目の一戦。先鋒「ヌキ」が二人を倒して大将「イトシュン」を引きずり出す。「イトシュン」が意地を見せこれを止めるも、続く「大須晶」の独創的なプレーの前に撃沈。【Virtua☆Fusion】が「ちび太」を温存したまま勝ち上がった。

Bブロックは「千人斬り」率いる【フリーソウル】が、優勝候補の名にたがわぬ強さを発揮。準々決勝の【The みんなナカヨク】戦も、先鋒「エド」があっさりと二人を倒し、「いのっち」3連覇への道を順当に進むかに見えた。しかし、ここから「悪魔パイ」が恐ろしいまでの勝負強さを見せ、何と逆3タテ！【The みんなナカヨク】がベスト4へ進出。

Cブロックは【松下大サーカス】の"朱雀""ジン"が爆発。闘劇'04の9タテを思わせる動きで、1～2回戦を先鋒6タテで勝ち上がる。準々決勝での【バナナマン】との先鋒戦も「ジン」が制するが、中堅の「ポチ」の前についに敗れてしまう。この勝利で勢いが付いたのか、「ポチ」がそのまま「つちくも」、「拝人」まで3タテして、準決勝へと進出した。

Dブロックは前回覇者【集大成】が大苦戦。2回戦では【イナバウアー】の中堅「穴熊」に、大将「ふ～ど」が追い詰められながら、根性値の高さで何とか勝ち上がる。そして続く準々決勝の相手は、強豪【やりおった】。先鋒「こえど」が「K-2」に敗れると、中堅の「ゲームセンター嵐」(以下、嵐)」に残り二人を抜かれ、連覇の夢は散ってしまう。



前回覇者「こえど」だが、なぜかこの日は絶不調。全く動けていなかった。





負け無しの「嵐」。「板橋ザンギエフ」、「ふ～ど」の強豪二人に引導を渡す。

大活躍の「イトシュン」だったが、こちらも大活躍の「大須晶」に敗れる。

バーチャファイター4ファイナルチューンド 決勝トーナメント

チーム	メンバー
[illegible]	やつき(ジャッキー) タクミ(アオイ) かめ(レイ・フェイ)
[illegible]	裏大須(ラウ) 弐代目風雷坊(ジャッキー) 組長(ウルフ)
神・Resurrection	マスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー) ムッキー晶(アキラ) イトシュン(ブラッド)
[illegible]	ヨドリバジャッキー(ジャッキー) ぶっさし(カゲ) 学園影(カゲ)
[illegible]	ひらがなであおき(ジャッキー) 左足の魔術師(ジャッキー) ヒゲラウ(ラウ)
[illegible]	エース(リオン) せこっさ(ベネッサ) キョウ(ベネッサ)
デビブル軍団	デビブル(ジャッキー) poko(カゲ) そうたいしょ(カゲ)
Virtua☆Fusion	ちび太(リオン) 大須晶(アキラ) ヌキ(アオイ)
[illegible]	ノイ(ジャッキー) Shimachan(パイ) 时坊(ジャッキー)
[illegible]	いのっち(アキラ) 千人斬り(カゲ) エド(カゲ)
[illegible]ジェントルメン	新道ジャッキー(ジャッキー) GOTOばんく(ウルフ) ナルシスト丸(ラウ)
[illegible]	アルマジロ弟(リオン) 樽(ベネッサ) ボンビボン(アオイ)
[illegible]	たけパイ(パイ) セロニアス(ジャッキー) なおっきー(カゲ)
The みんなナカヨク	仏像(カゲ) 黒猫(リオン) 悪魔パイ(パイ)
スターダストクルセイダース	ジョセフ(アキラ) 祐天寺(ラウ) レオラオ(カゲ)
関西山王会	夕凪(アキラ) もしげ(ラウ) 草魔(ジェフリー)

チーム	メンバー
[illegible]	床ずり早川(ラウ) 大人タイガー(ジャッキー) うめっち(カゲ)
[illegible]	原黒会長。(パイ) 虎龍(ラウ) しゃむねこ(リオン)
[illegible]	ミニマム(アキラ) マルコメX(ラウ) ナポレオン(ジャッキー)
[illegible]	拝人(ジャッキー) つちくも(パイ) ジン(カゲ)
[illegible]	道産子晶(アキラ) ホノルル(ラウ) ゼマティス(カゲ)
[illegible]	ロデオ(カゲ) ちゃっきー(ジャッキー) 斉天大聖(レイ・フェイ)
[illegible]	超太郎(ジャッキー) [illegible](ウルフ) YOU(サラ)
バナナマン	以蔵(ラウ) きゃすばる(ベネッサ) ポチ(ベネッサ)
[illegible]	バーチャ神☆正田(カゲ) 超正田晶(レイ・フェイ) 弐代目風来んぐ坊(ジャッキー)
[illegible]	板橋ザンギエフ(シュン) こえど(カゲ) ふ～ど(リオン)
イナバウアー	人造人間(ラウ) 穴熊(ジャッキー) ぶち挿みジャッキー(リオン)
[illegible]	機械児(ジャッキー)、シベリあ～な(シュン)、ミチオ(ジャッキー)
どべっこす	なおぶん(パイ) 五郎弐千歳(パイ) 矢永(パイ)
[illegible]	ポチョムキン(パイ) 調布K・Kサラ(ラウ) さっちんみ(カゲ)
[illegible]	K-2 (サラ) ゲームセンター嵐(ジャッキー) 瀬琉豪(アキラ)
[illegible]	ハッスル(カゲ) いいとも(ベネッサ) おもらし(ジャッキー)

Champion
やりおった

SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠

壇上での闘い

準決勝第1試合は、初の舞台同士となる【Virtua☆Fusion】と【The みんなナカヨク】。先鋒戦では、緊張気味でミスの目立つ「仏像」を「ヌキ」が落ち着いて倒すも、続く「黒猫」が「ヌキ」との際どい勝負を制して「大須晶」との中堅戦に。これを「大須晶」が勝利し、「悪魔パイ」との"本日全勝同士"の対決に持ち込む。注目カードとなったこの勝負だが、終始ノリノリの「大須晶」が要所で大技を的確に当て、危なげ無く勝利。先に決勝へと勝ち上がった。

準決勝第2試合は【バナナマン】vs.【やりおった】。【やりおった】の先鋒「K-2」は安定した立ち回りで「以蔵」、「きゃすばる」を倒し、大将の「ポチ」まであっさりとたどり着く。

追い詰められた「ポチ」だが、ベスト8では【松下大サーカス】を3タテした実力に期待が集まる。序盤からあくまでマイペースで闘う「K-2」に対し、主導権が奪えずジリ貧になる「ポチ」。何とか2-2まで持ち込むものの、最終ラウンドを「K-2」がキッチリ制し、3タテを達成した。


準決勝で3タテを達成した「K-2」。舞台上でも物怖じせずに動けていた。

ベテラン同士・白熱の決勝戦！

「ちび太」初優勝か、「嵐」2度目の優勝か？ に注目が集まる決勝戦。【Virtua☆Fusion】は「ちび太」、【やりおった】は「灘琉豪」と、どちらも大将を出さずに温存したまま上がってきている。

先鋒戦は「ヌキ」vs.「K-2」。準決勝で3タテを達成し波に乗る「K-2」と、この日調子の悪い「ヌキ」。両者の勢いの差が出たか、先鋒戦は「K-2」が勝利。続く中堅は、この日なぜか絶好調の「大須晶」。ここまで自分のペースで闘ってきた「K-2」だが、「大須晶」にほんろうされて敗れてしまう。

そして迎えた中堅戦は「嵐」対「大須晶」の、ここまで全勝同士の二人による直接対決。

プレイスタイルが正反対の2名の対決は、序盤は「大須晶」が有利避けやⓀキャン投げで「嵐」を幻惑していく。これに対して「嵐」はⓀキャンを見てからの投げ抜けなど、高スキルで対処してペースをつかませない。徐々に「嵐」に流れが傾きつつ、最終ラウンドまでもつれ込むと、「嵐」が起き攻めでニーストライク（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）を決めるなど、完璧な読み勝ちで勝利。先に大将「ちび太」を引きずり出す。

追い詰められた「ちび太」だが、この日初試合となるためか動きに生彩を欠き、あっさりと2ラウンド先取され、3ラウンド目もギリギリまで追い込まれる。ここを「ちび太」らしい逆転でどうにか1ラウンド取り返すも、「ちび太」の反撃もここまで。続くラウンドを「嵐」がきっちりと取り、自身の手で2度目となる栄冠を勝ち取った。

こうして闘劇'06は、【やりおった】の優勝で幕を閉じた。



優勝した【やりおった】は副賞として、特別称号"白虎"が贈呈された。


若手に負けない高スキルを誇る「嵐」。Ⓚキャンにもしっかり反応している。


この日は本当に強かった「大須晶」。謎のリングネームが強さのカギか？


出番の無かった「灘琉豪」だが、彼の存在は味方に大きな安心感を与えている。

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

大会向きの戦闘能力はまさに"ミスター大将"!!

悪魔パイ

『VF2』時代からパイ業界のトップを走り続ける古参プレイヤー。壁際での攻防や、スカしからの確定のうまさに定評がある。なお、プレイスタイルはかなりのストロング。

恐ろしいほどのマンパワーを発揮して、チームをベスト4まで導いた「悪魔パイ」。

準々決勝では「エド」、「いのっち」、「千人斬り」という大本命チームに対して、追い詰められながらも逆3タテで跳ね返した。安定して勝ちにくい『VF4 FT』において、予選からオール大将という過酷な状況の中、20近い勝ち星を上げているのは驚異的といえる。

そんな「悪魔パイ」が決勝大会で目立っていた部分は、スキルの高さや反応の早さなどではなく、追い詰められてからの勝負強さ。特に、「いのっち」戦では何度も追い込まれるも、凄まじい集中力でしっかりと逆転している。

また、壁を使った攻防が非常にうまく、回転系の技で相手を壁に当て、しっかりチャンスをものにしていた。


どんな状況でも臆することの無いハートの強さと、集中力が強さの秘けつだ。


何より技を当てるのがうまく、飛燕烈脚（⇙ⓀⓀ）などは驚異のヒット率を誇る。

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

抜群の防御スキルを持つ"Sクラス"プレイヤー

ゲームセンター嵐

第1回闘劇を、当時最弱キャラのゴウで14勝1敗という好成績で優勝。今回はジャッキーを使い8戦全勝で優勝となった「嵐」。モラルあるプレイスタイルが、闘劇に愛されているようだ。

今大会では8戦全勝の戦績で、自身2度目となる優勝に大きく貢献した「嵐」。

特に3回戦以降の相手は強豪ぞろいで、「板橋ザンギエフ」、「ふ～ど」、「大須晶」、「ちび太」など特別称号保持者四人。この4名を相手に、一度も窮地に陥らず、危なげ無く勝利したことは賞賛に値する。

大会中の「嵐」のプレイで、光ったのは、防御技術の高さ。避けを絡めた防御技術は特に秀逸で、避け投げ抜けを基本としつつも、避けキャンセルからの打撃とガードをバランスよく使っていた。

また、最速二択を仕掛けてこない相手には、ミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）などでの暴れと、立ちガードで様子を見てからの屈伸や体内避け投げ抜けなどを使い分け、相手に合わせながら守っていたのが印象的。


オフェンスでは、いつもと違い大胆な選択肢が多かったことが勝因の一つか!?


決勝戦では、この日初登場で動けていない「ちび太」を一気に押さえ込んだ。

トッププレイヤーに聞け!! の3カ条 鉄拳5 DARK RESURRECTION™

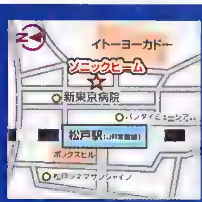
すべてを数値化して考えないと気が済まないんですよね(笑)

闘劇'06 鉄拳5 DARK RESURRECTION 優勝

ジロー



HOME GROUND



ソニックビーム

■住所:千葉県松戸市松戸1172-1

■最寄り駅:JR松戸駅

格ゲーはスポーツと将棋の中間にあるもの

――ジローさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

まず僕は、理屈っぽい人間なので、何でも論理的に考えることが好きなんです。その自分の考え方が間違っていないかどうかを、格闘ゲームを通じて確認しているのが楽しいんですよ。後は、このタイトルを通じて知り合いが増えることに魅力を感じています。もちろん、人対人の読み合いがスリリングで強くなれるってこともありますね。

――[illegible]いうことでしょうか?

ちょっと表現しにくいのですが、格闘ゲームってスポーツみたいに全部人間が動かしているわけではなくて、コンピュータ上で処理したものを画面に写しているだけじゃないですか。

――確かにそうですね。

その反面、プレイヤーが行なった入力による、人間臭さも加わって、勝負ツールとしては、スポーツと将棋の中間みたいな位置にあるものだと思うんですよ。その微妙さ加減が楽しいんですよね。自分の考え方をある程度実践することができるんだけど、やっぱり人間が動かしているものなので、その通りにはいかない。そういった中途半端なもどかしさが面白いんですよね。

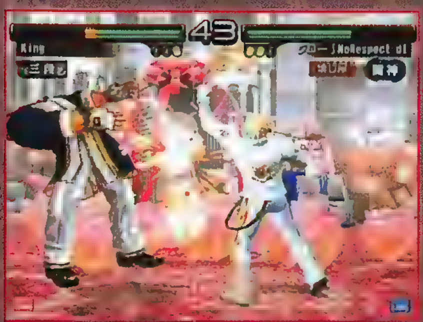
――普段プレイしているときは、勝ちを意識していますか?

かなり意識しています。事前に理屈っぽいといっておいて恐縮ですが、目標が「強くなる」という漠然としたものなので、それを客観的に判断でき、かつ数値化したものが勝率だと思っているので、勝つことにはこだわりますね。

――苦手な相手や戦法などはあり[illegible]

無いですね。といいますか、もしあってもすぐに克服するようにしています。まあ、苦手と思った時点で負けだと思っていますので。

これはゲームだけじゃなくて、勉強とかスポーツでも同じだと思っています。苦手という意識そのものを持ちたくないんですよ。



楽しくやらなきゃうまくはなれない

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

何よりも重要だと思っているのが、「楽しんでプレイすること」ですね。でもそれだけじゃ、強い人に勝つことはできないので、負けたときに敗因をよく考えることが大事だと思います。

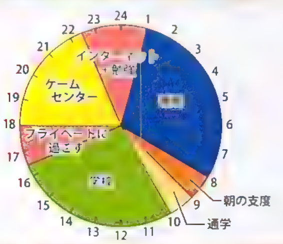
特に『鉄拳』は相手のミスに付け込んで勝つゲームだと思っているので、負けたときは自分に原因があることがほとんどなんですよ。

後は、ときどきでいいので初心者の方と対戦すること。上級者同士でひたすら煮詰めていくと、どうしても頭が固くなってしまうんです。

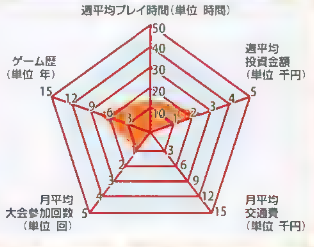
――家庭用で練習されたりするのでしょうか。

そうですね、練習というよりは調べに活用しています。CPU戦をプレイすることはほとんど無いですが、トレーニングモードでネタの発掘とか、どのくらい有利なのかなどを確認するために取り組むことはありますね。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート

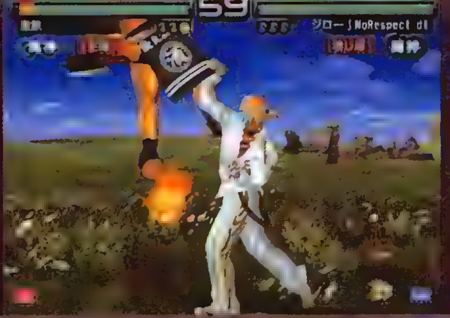


これが強くなるための3カ条だ!!

壱:何よりもゲームを楽しめ!!

弐:論理的に考えろ!!

参:とにかくやり込め!!



強くなるため

人間性能に自信が無いが故に、ここまで強くなれたんです

闘劇'06 鉄拳5 DARK RESURRECTION 準優勝

激鉄



HOME GROUND



ゲームサファリ

■住所:東京都豊島区東池袋1-42-3 2F

■最寄り駅:JR池袋駅

少しずつうまくなってきた

——激鉄さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

月並みですが、やっぱり楽しいからですね。鉄拳ってすごく技が多いじゃないですか。その技の数だけ読み合いが存在すると思うんですよ。どんなしょぼい技にもそれなりの使い方があるので、いくらプレイしても飽きがこないんですよね。まあ、中には本当にどうしようもない技もありますけど(笑)。

——技の数だけ読み合いが生まれるというわけですね。

ほかには、自分が成長していることが分かりやすいってことも魅力の一つです。僕は『鉄拳TAG』からの復帰組だったので、『5』が発売してからしばらくは本当に弱かったんですよ。それでもコツコツやってきたら、有名な人とかにも少しずつ勝てるようになってきて「あ、オレうまくなってるかも!!」みたいに思えたんです。そういう成長する喜びがあるってのはいいですね。

——自分自身では『鉄拳』のセンスってあると思いますか?

自分は無い方だと思いますね。だから投げられたときにとっさに抜けたりできないんですよ。

でも『鉄拳』は人間性能よりも、「いかに読み合いを拒否できるか」の方が重要だと思うんですよね。

——それは具体的にどういうことなのでしょうか?

例えば、先ほど抜けるのが苦手といった投げとかも基本的にはバックステップか暴れでかわすんですよ。だってつかもうとした手に触らなければ、抜けるためのボタンに反応する必要すら無いじゃないですか。つかみモーションをじっと観察する必要は無いんですよ。

でも壁際など抜けざるを得ない状況もありますよね。そういったギリギリのときに初めて人間性能が必要になってくると思うんです。普段の立ち回りでは、劣っている部分をいくらでもごまかすことができるんです。少なくとも鉄拳においては「人間性能が高いヤツが勝つ」というのは当てはまらないですね。



分からないまま終わらせない

——うまくなるために心掛けていることはありますか?

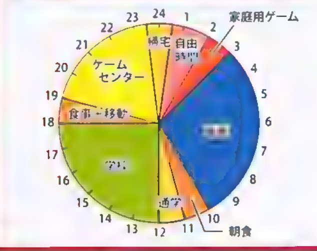
僕自身が完璧にできているわけではないのですが、自分がやられたときをきちんと理解することです。「分からん殺し」は最初の1回は仕方無いと思うんですよ。でも、それを分からないままにしているといつまで経っても強くはなれないと思います。どんな状況で、何をされたのかをきちんと把握することは、常に意識しています。

——家庭用を使った練習はするのでしょうか?

結構やりますよ。でも練習というよりは、ネタや有利不利を調べたりするのがメインですね。

僕が使っている巌竜ってキャラの使用人口が少なくて情報交換ができなかったので、全部自分で調べました。闘劇出られるくらいに強くなれたのは、これが土台になっています。人間性能には自信が無いので、ネタとかそういった部分で差を付けないと勝てないですから(笑)。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:負けた理由をうやむやにするな!!

弐:自キャラについて、知らないことを無くせ!!

参:人間性能で負けていても、勝敗は別と思え!!

そこにあったのは、かつてない激闘！

闘劇では鉄拳シリーズ初の試みとなる「3on3」。総勢32チームによる日本一をかけた闘いがDIFFER有明で行なわれた！

鉄拳5 DARK RESURRECTION

メーカー	：バンダイナムコゲームス
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2005年12月13日(稼働中)
使用基板	：SYSTEM256

鉄拳™ TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

ステージまでの長い道のり

1回戦から注目カード目白押しの今大会。やはり気になるのは「鉄拳王国」韓国から参加のチーム。韓国最強デビルジン使い「qudans」率いる【Balance】は、韓国最強カズヤの「leedy」、「200won」(アンナ)と、キャラクターの強さも申し分無いチーム構成。しかし対する【桃の年頃】の先鋒「STR」(ポール)の怒とうの勢いの前に3タテされてしまい、まさかの1回戦敗退となった。

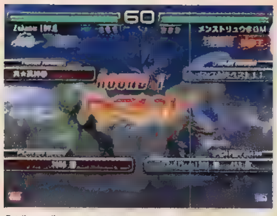
続いての注目カードは、【ゼノブクス】と関西の最強クラスのプレイヤーで構成された【ギョーザ二人前】の対戦。「zekusu」(デビルジン)対、西の大将「メンストリュウ」(ヘイハチ)の先鋒対決は「メンストリュウ」が一方的な試合内容で制し、続く「ちい」(レイ)、「ノブ」(ヘイハチ)をも下し2回戦進出を決めた。

2回戦で注目されたのは、昨年の闘劇'05で準優勝を果たした「でぼる」(ブライアン)擁する【びっくりマンボー☆】。だが、破竹の勢いで勝ち進んできた【人生ぶっぱなし劇場】を相手に大将戦までもつれ込むも、混戦を制することができず2回戦敗退となった。

そしてステージ進出をかけた3回戦。まずは、各キャラトップクラスの精鋭隊【あお天のKEN】が、勢いのある【桃の年頃】を抑え込みベスト4進出を決めた。

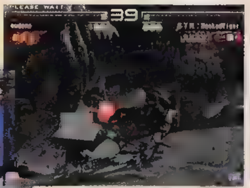
続いては、ここまで圧倒的な試合内容で勝ち進んできた【No-Respect】対【SDZ】。先鋒戦では「ジロー」(スティーブ)が「ちはる」を下すが、中堅「sdz」が「ジロー」、「ショウ」(デビルジン)を逆に二人抜き。しかし大将「ユウ」(フェン)に勢いを止められ敗北。続く大将「かずや」(カズヤ)も「ユウ」に敗れる。

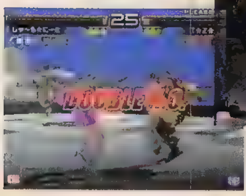
【人生ぶっぱなし劇場】と【ギョーザ二人前】は、大熱戦となった大将戦の末「マタドール」の勝負強さが上回り、【ギョーザ二人前】が勝利。最後の一枠は、【埼玉POPY代表】が【TEKKEN☆FUSION】を下し、準決勝への切符を勝ち取った4チームが出そろった。



【ゼノブクス】対【ギョーザ2人前】など、1回戦から注目試合が目白押しだった。

【ティッしゃもん武藤び】対【ギョーザ二人前】の西日本対決はダブルK.O.で大盛り上がり！





優勝候補の韓国チームを含む海外勢は、1回戦ですべてのチームが敗退。

鉄拳5 DARK RESURRECTION 決勝トーナメント

Champion: No-Respect

チーム	メンバー
[illegible]	KEN（ジュリア）、蒼天(ヨシミツ)、青チー（ファラン）
[illegible]	REPO-WRITER（ペク）、漢の子(ヨシミツ)、だくお(アンナ)
[illegible]	さる。(マードック)、こーすけ(ニーナ)、マスラオ(エディ)
ミスターカー	ミスター（ファラン）、ふんば(アスカ)、独歩(リリ)
[illegible]	小松原(超6)織田崎(デビルジン)、二代目メンストリュウ(ヘイハチ)、仮面ショリダー（ロウ）
[illegible]	かえるすた～(デビルジン)、デビブル(ブルース)、Pooh（カズヤ）
桃の年頃	STR（ポール）、HASE（アンナ）、ぴか(エディ)
Balance	qudans（デビルジン）、leedy（カズヤ）、200won（アンナ）
[illegible]	ユウ(フェン)、ショウ(デビルジン)、ジロー（スティーブ）
[illegible]	けみ(アスカ)、CRY（クリスティ）、にっちー（ジン）
[illegible]	●よしひろ●(ポール)、●きる●(シャオユウ)、●ぴーおか●(エディ)
[illegible]	ミスト(リー)、サイベグ(エディ)、おらつー（スティーブ）
[illegible]	芹(ジュリア)、でぴのれマスター（ヘイハチ）、DラゴンQエストN－ト(デビルジン)
[illegible]	ミシマスター（カズヤ）、ハメコ。(リリ)、垂れ〇厳竜(ジャック5)
T.S.T.	kujo（ニーナ）、k8（ヨシミツ）、xyz（アーマーキング）
[illegible]	sdz（ブライアン）、ちはる(シャオユウ)、かずや(カズヤ)
香港代表	Kineast maxi（フェン）、Pizza Go!（カズヤ）、Mark-HK（エディ）
びっくりマンボー☆	でぼる(ブライアン)、浅野(レイ)、クマリ(ニーナ)
人生ぶっぱなし劇場	アックス(ニーナ)、シゲ(ジュリア)、親方(ヘイハチ)
[illegible]	タケヤマ(フェン)、やまだ☆マン(ヘイハチ)、ひろ(アンナ)
[illegible]	zekusu（デビルジン）、ちい（レイ）、ノブ(ヘイハチ)
ギョーザ2人前	マタドール(ガンリュウ)、メンストリュウ(ヘイハチ)、T☆Z★O@逆境(フェン)
[illegible]	しゃも(ニーナ)、ムシマスター（キング）、テッシュもん横飛び(マードック)
[illegible]	まったり(ジャック5)、ブルマスター（アスカ）、HIZAマスター（ロウ）
埼玉POPY代表	ハマハー（リー）、ダイバン(キング)、激鉄(ガンリュウ)
[illegible]	やましん(シャオユウ)、のもかげニャンニャン(ジャック5)、天国(ニーナ)
[illegible]	H!DE（レイヴン）、IMO Y-KN（デビルジン）、こうすけ(ヘイハチ)
やおない軍団	RAUM（アンナ）、MAXI（シャオユウ）、クジンシー（ジュリア）
[illegible]	ジル◆V魔女2（リー）、いけがみ(ドラグノフ)、うみんちゅ（スティーブ）
TEKKEN☆FUSION	大須(エディ)、miya（ペク）、りゅ～K（ニーナ）
[illegible]	スマイルX（マードック）、NESS（レイヴン）、超じゃくらぁ～(ジャック5)
韓国予選2位	NengMyunSungin（ロジャー）、Na Rak HoF&ChA Goon?（ポール）、freesia（ファラン）

SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠

決勝進出をかけた大一番!

準決勝第1試合は、【No-Respect】対【あお天のKEN】。先鋒は「KEN」(ジュリア)と「ジロー」の対戦。熱戦の末もつれ込んだ最終ラウンド、「ジロー」の立ち途中●カウンターヒットが決め手となり「ジロー」の勝利。【あお天のKEN】の中堅は「蒼天」(吉光)。ステップインアッパー(⇦●)と、隼(⇦●)を何度もヒットさせ「ジロー」を下す。「蒼天」は続く中堅「ショウ」相手に奮闘するが惜しくも敗北。勢いに乗った「ショウ」は大将「あおちー」(ファラン)を下しチームを決勝進出へ導いた。

準決勝第2試合目、【埼玉POPY代表】の先鋒「ダイパン」(キング)が絶妙なタイミングでの⇩●を武器に「メンストリュウ」、「たいぞー」と二人抜き。しかし【ギョーザ二人前】の頼れる大将「マタドール」のわがままな相撲の前に「ダイパン」、続く中堅「ハマハー」(リー)までも敗れる。大将戦は奇しくも相撲対決に。最大級の盛り上がりの中「激鉄」がフレームを生かした攻めで「マタドール」を下し、横綱の座と決勝戦への切符を得た。


「激鉄」と「マタドール」の対戦は大熱戦！相撲使いが増えるかも!?


相手の技のスカりにフラッシングスクリュー(●●)を決め、流れを変えて大逆転！

エース集団【No-Respect】か!? 埼玉の精鋭集団【埼玉POPY代表】か!?

「闘劇覇者」の称号をかけた闘劇'06決勝戦は、安定した立ち回りで勝ち上がってきた【No-Respect】と、優勝候補を下し決勝の舞台に臨む【埼玉POPY代表】の一戦。

【No-Respect】の先鋒はこれまで先鋒戦では黒星の無い「ジロー」、対する先鋒は準決勝でその勝負強さを見せ付けた「ダイパン」。「ジロー」の強気なソニックファング(⇦●)やシーホークアッパー(ダッキング中●)に対して、スプリントフック(⇦●)で確実に確定反撃を決めていく「ダイパン」。だが、それでも攻撃の手を緩めない「ジロー」が勝負どころでドラゴニックハンマー(⇨➡☆●)を決め、見事勝ち星を上げた。

【埼玉POPY代表】、中堅で出てくるのは「ハマハー」。冷静な立ち回りで確定反撃を決めていくが、「ジロー」の猛攻を防ぎ切ることができず二人抜きを許してしまう。

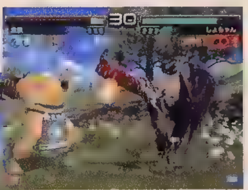
この勢いのまま3タテで終わってしまうかと思われたが、そうはいかないのが闘劇。ここまで大活躍でチームを決勝に導いた大将「激鉄」が、けたぐり(⇦●)と突き上げアッパー(⇦●)という強力な二択を次々とヒットさせ、「ジロー」に勝利。

続く中堅戦では、「ユウ」に先に2本取られてしまうが、起き上がり中段キックで相手をK.O.してから状況は一転。持ち前の勝負強さを見せ大将「ショウ」を引きずり出すことに成功した。

しかし超反応かつ鉄壁の守備を持つ「ショウ」を全く崩せず敗退。日本一の座は、エース集団【No-Respect】が手にした。


「ユウ」の勝利かと思われたが「激鉄」の起き上がり中段キックで流れは一転！

フィニッシュは絶無(⇨☆⇦⇩⇦➡●)。圧倒的な試合内容で「ショウ」が勝利。



どんなスキも見逃さない「ショウ」。完璧な確定反撃で「激鉄」を追い込む。

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

最優秀選手賞は「激鉄」で決まり!?

激鉄

埼玉を拠点に都内に遠征し続け己を高めてきた「激鉄」(ガンリュウ)。チームの大黒柱として、危機的状況を幾度と無く救ってきた。ここでは「激鉄」の活躍振りを紹介していこう。

1回戦の相手「北摂一軍」を先鋒で出て3タテで下し、3回戦では【TEKKEN☆FUSION】を相手に大将という立場で見事逆転勝利を収めた「激鉄」。準決勝での「マタドール」との大将戦も勝利。またも決勝戦で追い込まれるが、【No-Respect】相手に二人抜きし大将戦まで持ち込んだ。

「激鉄」の強さは、勝負強さはもちろんだが、攻守のバランスの良さにあるだろう。待ちに徹しているときの電車道1発止め(⇦●)や歌舞伎張り手1発止め(⇩●)の置きどころが絶妙で、相手攻めをうまく止めていた。また、攻めているときも、雷張り手(⇦●)で無理にダウンを奪おうとせず、けたぐりをヒットさせてからの読みあいを重視しているのも特筆すべき点だ。


強豪そろいの【TEKKEN☆FUSION】を三タテ。チーム戦ではこういう男が頼りになる!!


決勝戦でも、大将という立場で最後まで粘り続けた。来年の闘劇もこの男が荒らすのか!?

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

初めて公の大会に降臨した関西のドン!

メンストリュウ

『鉄拳 TAG』時代から関西一の実力者といわれ、野試合でも数々の伝説を残してきた「メンストリュウ」。普段大会に参加しない彼が重い腰を上げ、闘劇'06 で初めて大会参加を表明!!

関西の大将「メンストリュウ」(ヘイハチ)。1回戦では「ゼクス」、「ちぃ」、「ノブ」と強豪ぞろいの【ゼノブクス】を先鋒にて3タテ。「ゼクス」や「ノブ」とは『TAG』時代から因縁があるが、ここで実力の差を見せ付けた形となった。

「メンストリュウ」の操るヘイハチは、見た目の派手さはあまり無い。しかし彼の放つ、奈落払い1発目(⇨☆⇩➡●)や鬼神拳(⇨➡●)は面白いくらいにヒットする。

これは、多少自分がフレーム的に不利なっても、相手が攻めてこないことを予測してあえて攻めるという、筆舌に尽くし難い野生のセンスと状況判断力によるものだ。

大会初参加で準決勝まで上り詰めた勝負強さもあり、来年の参加もあれば間違い無く優勝候補の筆頭となるだろう。


関西に使い手が少ないレイ。しかしこの男にはキャラ対策など必要無い!?


闘劇という大舞台で、三島流・金剛壁の構え(⇦●)。この体力差とはいえ大胆だ。

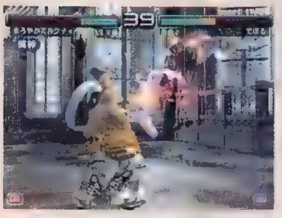
闘劇'06 名勝負解説

親方（ヘイハチ） vs. でぼる（ブライアン）

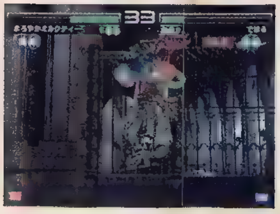
2回戦、関西のガン攻めヘイハチ「親方」と、闘劇'05準優勝の実績を持つ「でぼる」の白熱の一戦！

第1ラウンド、ヘイハチの無双連拳（⇦●●）を相手の側面から当てた「親方」。数回刻んで相手を裏返した後に大ジャンプをして受け身を取った「でぼる」の背面に着地。振り向きしゃがみ●⇓立ち途中●⇓無双連拳（⇦●●）というネタを決め、1ラウンド先取。

このまま勢いに乗りたい「親方」だが、空中コンボの際の瓦割り（⇩●）締めが安定せず、「でぼる」に逆に2本取られてしまう。しかし、ぶっ放し気味に放った鬼神拳（⇨➡●）がヒットし、壁を絡めた攻めで勝利し、勝負はファイナルラウンドへ。奈落払い（⇨☆⇩⬊●●）をガードした「でぼる」だがアトミックブロー（立ち途中●ヒット後➡●）後のコンボをミスしてしまう。最後は「親方」の投げが決まり試合終了となった。



劣勢だった「親方」が放った鬼神拳が見事にヒット。試合の流れを変えた一撃！



最後は「親方」のロングレンジスローが「でぼる」の横移動を捉えK.O.!!

闘劇'06 名勝負解説

シゲ（ジュリア） vs. たいぞー（フェン）

1回戦の名勝負は、ぶっぱなし双起脚のヒット率が神がかっている「シゲ」対、関西のトッププレイヤー「たいぞー」！

開幕から撞掌（⇨【●●】●）をヒットさせ、続く驚天衝腿（⇨➡●）も見事にヒット。「たいぞー」（フェン）が体力差をひっくり返すために狙った前掃腿（横移動中に●）をガードして的確に反撃を決め、1ラウンド先取。「たいぞー」はカウンター対策なのか投げを主軸に攻める立ち回り。しかし「シゲ」の双起脚（⇦●●）がことごとくヒットし、思うように攻められなくなってしまう。

「シゲ」がマッチポイントの4ラウンド目、体力がわずかな「たいぞー」だが、とどめを刺しにきたジュリアのスイープキック（⇦●）にしっかりと確定反撃を入れ巻き返す。

迎えた最終ラウンドは、開幕に相手の下段攻撃を読み切った「シゲ」が下段さばきからしっかりコンボへつなぎ、そのままの勢いで勝利を収めた。



8割ものヒット率だった「シゲ」の双起脚。大舞台でも臆さない精神力は驚異的。



単鞭（⇦⇨●）すらもシゲのマッドアックス（⇩⇧⇦☆➡●）に吸われてしまう……。

闘劇'06 名勝負解説

ハマハー（リー） vs. マタドール（ガンリュウ）

埼玉POPYで開催された第二回軍総杯での名勝負では「ハマハー」が勝ったが、闘劇'06準決勝の舞台での結果は⁉

起き上がり下段キックから相手を壁まで運んだ「マタドール」。壁から逃げたい「ハマハー」が放ったシルバーニー（⇦●）がヒットするが、開いた体力差をまくることができず「マタドール」が1ラウンド先取。しかし、ここで「ハマハー」が本来の動きを取り戻し、スライディング（しゃがみ中⇧⇩⬉●）をヒットさせてそのままの勢いで1本取り返す。

勢いに乗りたい「ハマハー」だが、「マタドール」の絶妙な暴れを予測できず、シーソーゲームのままファイナルラウンドへ。両者開幕から仕掛けるが「ハマハー」の放ったブレイジングキック（⇩⬋●）がガンリュウの張り独楽払い（⇧●）に打ち負けてしまう。起き攻めに投げを決めた「マタドール」がそのまま勝負を決め、リベンジを果たした。



ファイナルラウンド。開幕からお互いに仕掛けるが「マタドール」が先手を取る！



プレッシャーをかける「マタドール」のガンリュウ。壁攻めで勝ち星を上げた。

闘劇'06 名勝負解説

pooh（カズヤ） vs. 二代目メンストリュウ（ヘイハチ）

名古屋最強のカズヤ使い「pooh」と大阪の若手実力プレイヤー「二代目メンストリュウ」が1回戦で激突！

第1ラウンド、開幕から互いに距離を取り、様子をうかがうが「二代目メンストリュウ」の放った奈落払いがカウンターヒット。そのまま壁に運び一気にK.O.と思われたが、「pooh」のダブルアッパー（立ち途中●●）が決まり形勢は逆転。1ラウンドを先取し、続く第2ラウンドも壁をうまく利用して一気にマッチポイントへ。しかし「二代目メンストリュウ」の鬼神拳がヒットし、またも状況は一転。驚異の壁攻めで一気に2本を取り返す。ファイナルラウンドでは「pooh」の風神拳が冴え渡り体力を大幅にリード。何とか相手を壁まで追い詰めた「二代目メンストリュウ」だったが、逆転の望みをかけた伏龍脚（⇦●）が「pooh」の螺旋襲刃脚（⇧ or ⇦●）によってつぶされK.O.となった。



「二代目メンストリュウ」の気合いを乗せた閃光烈拳（●●●）！ 壁攻めで一気に体力を奪う。



相手の下段攻撃を読んだ「Pooh」の螺旋襲刃脚！ ここ一番の勝負強さで勝利！

これまでの闘劇を振り返る

闘劇ヒストリー vol.1

闘劇のこれまでの優勝者と準優勝者を振り返るこのコーナー。まずは記念すべき一回目の大会結果です。第一回は、3月の普通の週末に、幕張メッセで開催。2D対戦格闘の神と呼ばれた「ウメハラ」が惜しくも2冠を逃している。

闘劇 SUPER BATTLE OPERA THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

大会名称　「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT
決勝開催日　2003年3月22日(土)〜23日(日)
会　　場　幕張メッセ展示ホール10



ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
決勝大会開催日　3月22日　決勝大会出場人数　64名
(キャラクター変更可)

優勝 大[illegible]所
(アミューズメントエース津田沼／千葉)

準優勝 パッシュ
(韓国選手)



ソウルキャリバーⅡ
決勝大会開催日　3月22日　決勝大会出場人数　64名

優勝 [illegible]
使用キャラ＝ミツルギ(セガ上野バセラ／東京)

準優勝 アルテナナイト
使用キャラ＝ナイトメア(プラボ名古屋店／愛知)



カプコン VS. SNK 2
決勝大会開催日　3月22日　決勝大会出場人数　64名

優勝 ときど
使用キャラ＝さくら／ベガ・／ブランカ(POWER STICK／神奈川)

準優勝 ウメハラ
サガット／ガイル・春麗(宝島高島平店／東京)



スーパーストリートファイターⅡX
決勝大会開催日　3月23日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 オトチュン軍団
クラハシ＝ガイル
ウメハラ＝リュウ
オトチュン＝春麗
(トライアミューズメントタワー／東京)

準優勝 新鮮組
秋稿＝春麗
KKY＝ダルシム
よしみ＝ケン
(GAME IN ナミキ／東京)



ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
決勝大会開催日　3月23日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 ひこねファイトクラブ
清松＝ケン
上野＝ユン
いづ＝まこと
(アーケードゲームカレッジ／愛知)

準優勝 ビートライブ
スペルマスターJ＝ケン
オナニズム＝ユリアン
メタ＝春麗
(プラボ上尾店／埼玉)



ギルティギア イグゼクス
決勝大会開催日　3月23日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 バベルフィッシュたんハァハァ
ゆきのせ＝ブリジット
kaqn＝ミリア
北辰＝エディ
(ゲームセンターB1／千葉)

準優勝 WA SHI MI
火九＝アクセル
鷲見＝ソル
持田＝ミリア
(アミュージアム和歌山店／和歌山)



バーチャファイター4 エボリューション
決勝大会開催日　3月23日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 モラリスト
つちくも＝パイ
ザ・ゲリラ＝アオイ
ゲームセンター嵐＝ゴウ
(西郷会館／東京)

準優勝 ぶっちゃけファイトクラブ
へるる＝リオン
ポチョムキン＝パイ
オカマスク＝アオイ
(セガフラッパーズハウス自由が丘／東京)

トッププレイヤーに聞け！ の3カ条

一度決めたら
とことんまでやり込みます

闘劇'06 THE KING OF FIGHTERS XI 優勝

カオル



HOME GROUND



ENJOY PARADISE

■住所:大阪府東大阪市長栄寺7-3 パーラーメトロ永和店2F

■最寄り駅:河内永和駅

中途半端にはできない性格なんです

——カオルさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

最初は趣味で軽くプレイする程度だったんですよ。でも根が負けず嫌いなので、負けたままで終わるのがとにかく嫌だったんです。勝つためにどうすればいいかを考えたり、新戦法を構築したりしていたら、いつのまにか結構強くなっていたという感じですね。

あと、ゲームセンターでプレイした後に、友人と集まってご飯を食べながらダメ出し会みたいなものを行なっています。これがかなり効果的で、強くなるのに一役買っていますね。ただひたすら対戦するだけじゃなく、終わった後にほかのプレイヤーに意見を聞くことが、すごく参考になりますよ。一人じゃ分からないことが見えてきますから。

——なぜ、それほどの姿勢で取り組むのでしょうか？

僕は何をやるにしても中途半端が嫌いなんですよ。一度やると決めたらとことんまでやり込むタイプなんです。家庭用を含めたほかのゲームもプレイしたいという欲求はあるのですが、性格的に一度手を出してしまうと極めるまでやり込まないと気が済まないので、逆に手が出せないんですよ（笑）。

——闘劇が終わって周りに変化はありましたか？

僕は今専門学校に通っているのですが、先生から「おめでとう！」と声を掛けてもらったのがうれしかったですね。後は、ゲームセンターでプレイしているときなどに、周りの視線を感じるようになりました。恥ずかしい動きはできないので、若干プレッシャーを感じますが、それがいい方向に働いていて、「より強くなりたい」という気持ちが芽生えました。

——次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

「KOF」シリーズはもちろん、2連覇を目指してやり込むつもりです。まだタイトルは決まってはいませんが、可能ならば2〜3タイトルで本戦出場を果たしたいですね。

負けたときは甘いもの食べますね（笑）

——うまくなるために心掛けていることを教えてください。

勝ったときもそうですが、負けたときにまず「落ち着く」ことを考えますね。僕は甘いものが好きなので、それを買ってきて食べたりとか（笑）。

——普段はどのような練習をしているのでしょうか？

僕はほかのプレイヤーとはちょっと違って、ガードの練習をよくしますね。ガードがきちんとできるようになれば、相手のラッシュを受けてもダメージをくらわない自信が付くので、思い切った行動が取れるようになるんですよ。

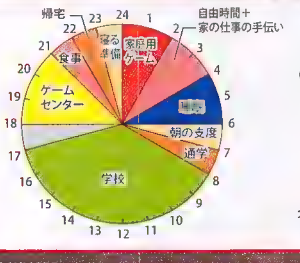
——プレイ中はどのようなことを考えているのでしょうか？

とりあえず相手を「何もできない状況」に追い込むことを考えています。先ほど言ったことと重複してしまいますが、自分はKOFプレイヤーとしては珍しく、ガードに重きを置いています。相手の攻めるパターンを全部引き出し、まずその攻めを全部防ぐんです。「何をやっても崩せない」と思わせてから、自分が攻めるようにしてますね。攻めが2、守りが8くらいの比率で試合を進めていくイメージです。

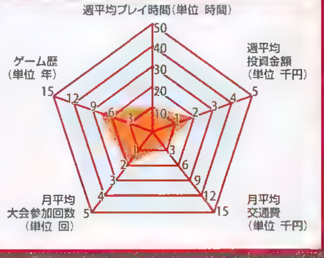
——それでは、攻めに関してはどのように考えていますか？

相手が返せない行動を見付けたら、徹底的にその戦法を押し付けます。返してくるまで何回でも同じことやりますよ。対応できていないってことは、万が一返されても大ダメージをもらう可能性って低いじゃないですか。それで、対応されてきたら変化させるって感じです。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱: 強くなりたければ、キャラを選べ!!

弐: 相手の嫌がる行動をやり通せ!!

参: 相手の心を折れ!!



強くなるため

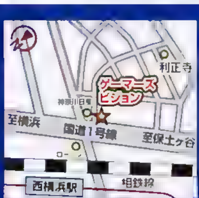
赤じゅうたんに乗るだけじゃ満足できない

闘劇'06　THE KING OF FIGHTERS XI
ベスト4

マゴ



HOME GROUND



Gamer's VISION

■住所:神奈川県横浜市西区久保町6-29

■最寄り駅:西横浜駅

やり込みが自信につながる

——マゴさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

そうですね。単純に「強くなりたい」からですよ。そこに理由は無いですね。限界まで行きたいと思っています。もちろん、楽しいからゲームをやっているんですけど、負けるのがすごく嫌なので、自然にやり込むようになったって感じです。

——いつごろから格闘ゲームをプレイされているのでしょうか?

本気で取り組み始めたのは、『カプエス2』からですね。その前にも『ギルティ』シリーズとか少し触ってはいたのですが、あまり芽が出なかったんですよ。『カプエス2』は何か自分に合っていたみたいで、狂ったようにやり込みました。

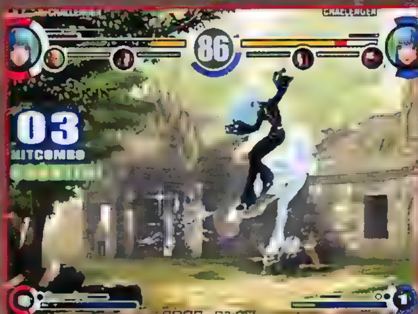
——どのくらいやり込んだんですか?

週に6~7日ほど新宿モアに通いました。本気でやると決めたときに、一番レベルが高いところでもまれないと強くなれないと思ったんですよ。もちろん最初は全然勝てなくて、それでもひたすらプレイしていたら、教えてくれる人が増えてきたんですよ。そこで立ち回りでの考え方とかを学んで、ひたすら実戦経験を積んでいたら、あまり負けなくなってました。

——自らを「2D神」と名乗り、いつも自信に満ちあふれていますが、それはなぜですか?

その応えはシンプルですよ。「だれよりもやり込んでいる」、その一言に尽きますね。何も裏付けるものが無いのに自信だけ持っていた場合、それはただの「勘違いの人」になってしまいますが、ちゃんと周りが見えていて、それでも「自分が強い」とキッパリ言い切れるほどの練習量が自信を支えているんです。

この自信はプレイする上でも結構重要なんですよ。大舞台で緊張しつつも、いつもの動きがちゃんとできるのはこの自信があればこそだと思っていますね。だから優勝しか狙っていません。ベスト4も1回戦負けもオレにとっては同じこと。赤じゅうたんに乗るだけじゃ満足できないんです。



実戦を想定した練習をしています

——[illegible]

とりあえずそのキャラの一番強い行動を考えます。攻めが強いキャラならどんどん前に出るし、守りが強固なキャラならガン待ちなどです。自分のスタイルよりもキャラの特性を引き出すことを考えますね。

——家庭用で練習されたりするのでしょうか?

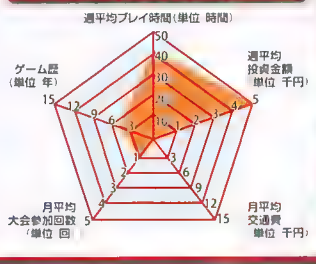
トレーニングモードはかなりやりますね。習慣になっているほどです。コマンド入力の精度や目押しの感覚は練習量がすべてだと思っていますから。頭をまったく使わなくても、手が勝手に動くくらいまで体になじませますよ。

後は連係技をガードさせつつ、[illegible]は対空に集中するなど、実戦を想定した上での練習もします。実戦では連続技ができるだけじゃ勝てないですからね。いつ跳ばれても落とせる準備をしつつ、けん制技からの連続技は絶対にミスらないような意識の振り分けが重要です。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱: 考える前にコインを入れろ!!

弐: 家でも休める時間は無いと思え!!

参: 実力に見合った自信を持て!!

韓国に続き、今度は台湾勢の脅威！

『KOF』シリーズでは韓国が強豪として知られるが、今大会では２名の台湾代表が大活躍！ 台湾代表を止めたのはだれだ!?

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

メーカー	：SNKプレイモア／セガ
操作方法	：8方向レバー＋5ボタン
発売日	：2005年10月26日(稼働中)
使用基板	：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

Text：極限堂

ベスト8までの名勝負

大会では順当に勝ち進む者が居れば、意外なところで負けてしまう強豪プレイヤーも居る……。そして観客を大きく驚かす試合は、早くも1回戦で起きることになる。

昨年『KOF ネオウェイブ』で準優勝した「ウー」の相手は、当日予選を勝ち上がってきた「アクロス」。

勝負はしばらく一進一退の攻防が続いたが、「アクロス」が影二→マキシマ→マリーとつないだ気絶連続技をキムにヒットさせ、「ウー」はリョウを残すのみと追い込まれる。

「アクロス」は3キャラとも残っていたが、いずれも体力が少なく、合計体力は「ウー」のリョウと同じくらい。

緊張が観客にまで伝わってくる中、「アクロス」マリーが放った奇襲攻撃のストレートスライサーを、「ウー」のリョウがくらってしまう。このストレートスライサーにはクイックシフトが仕込まれており、影二の連続技につなげてリードを奪った「アクロス」が勝利を収める。当日予選を勝ち上がってきた選手の勢いを見せ付けられる試合だった。



「ウー」のキムが気絶連続技で倒されたことが、勝負の分かれ目だった。

そしてステージ目前、最も注目を集めたのは、優勝候補筆頭の「書記」vs.前年度覇者「キャベツ」の試合だ。

この試合では「キャベツ」のクーラがキムの体力を9割奪い、牙刀をも倒す大活躍！

「書記」は何とかクーラを倒すものの、直後にキムが倒され、早々にクーラのみとなってしまう。ほぼ体力満タンで2キャラ残っている「キャベツ」がかなり有利だったが、ここから「書記」の猛反撃が始まる！

「書記」のクーラはMAXダイアモンドエッジを2回も決めるなど奮戦して、気が付けばお互い瀕死という状態にまでもつれ込んだ。

緊迫した空気の中「書記」がクーラの中ジャンプCで跳び込むが、何と距離が離れ過ぎて届かない。これに反応してキムが地上E(ガードキャンセル攻撃狙い？)を出すと、続けて小ジャンプCを狙っていたクーラにヒット！ 「キャベツ」が勝負強さを見せ付け、ベスト8入りした。



これに反応したキムの地上Eが、次の跳び込みを狙ったクーラにヒットして決着！

クーラが中ジャンプCで跳び込んだが、これがギリギリ届かない……。

ザ・キング・オブ・ファイターズXI 決勝トーナメント

チーム安藤02	牙刀、アッシュ、オズワルド
[illegible]	牙刀、オズワルド、クーラ
コーシロー	牙刀、オズワルド、影二
長男	オズワルド、ユリ、エリザベート
ひさ	牙刀、クーラ、オズワルド
フクチン	牙刀、クーラ、オズワルド
[illegible]	牙刀、オズワルド、クーラ
許元豪	リョウ、クーラ、ケンスウ
アクロス	マリー、影二、マキシマ
ウー	リョウ、キム、クーラ
[illegible]	牙刀、キム、ダック
SABU	牙刀、クラーク、ダック
[illegible]	牙刀、クーラ、オズワルド
バード	牙刀、クラーク、ダック
[illegible]	オズワルド、マキシマ、牙刀
SASA@SMK	牙刀、クーラ、キム
りき	クラーク、牙刀、ラルフ
yuta	牙刀、マキシマ、クラーク
なえら@SMK	マキシマ、牙刀、デュオロン
[illegible]	牙刀、オズワルド、マキシマ
[illegible]	アテナ、クーラ、オズワルド
[illegible]	牙刀、クーラ、ジェニー
[illegible]	牙刀、クーラ、キム
キャップ	オズワルド、牙刀、マキシマ
書記	牙刀、影二、クーラ
[illegible]	クーラ、アッシュ、牙刀
[illegible]	牙刀、クーラ、京
A-Rush	クーラ、影二、アッシュ
[illegible]	クーラ、オズワルド、ダック
[illegible]	クーラ、庵、マリー
キャベツ	テリー、キム、クーラ
ジャイアン	牙刀、キム、ジェニー

マゴ	牙刀、クーラ、オズワルド
ファミリートントン	K'、デュオロン、ダック
マサキ	牙刀、オズワルド、クーラ
[illegible]	牙刀、京、クーラ
314	テリー、京、クラーク
タクマの鬼の弟子	牙刀、ダック、オズワルド
カズヤ	牙刀、クーラ、オズワルド
[illegible]	牙刀、クーラ、オズワルド
アクセル	牙刀、テリー、オズワルド
[illegible]	牙刀、クーラ、クラーク
[illegible]	牙刀、オズワルド、クーラ
イタウ	K'、影二、アッシュ
R.F	牙刀、クーラ、キム
[illegible]	牙刀、クーラ、京
極限堂	牙刀、ラルフ、キム
FRIONEL	デュオロン、シェン、K'
[illegible]	牙刀、クーラ、キム
ネモ	牙刀、オズワルド、ジェニー
フンプン	キム、オズワルド、テリー
[illegible]	オズワルド、クーラ、牙刀
もりもっち	牙刀、クーラ、まりん
[illegible]	欠場
おえっぷ@覇者(予定)	牙刀、クーラ、オズワルド
[illegible]	クーラ、ラルフ、クラーク
JOE	牙刀、クーラ、オズワルド
書記さんの弟子	牙刀、クーラ、オズワルド
カオル	牙刀、クーラ、影二
[illegible]	牙刀、クーラ、オズワルド
へんぼく	オズワルド、ダック、マキシマ
[illegible]	クラーク、ダック、ラルフ
[illegible]	京、牙刀、クーラ
チーム安藤04	牙刀、クーラ、キム

Champion
カオル

SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠

ステージ上の名勝負

ベスト8には前年度覇者の「キャベツ」のほか、前評判の高かった「マゴ」「カオル」などに加えて、何と台湾の選手が2名残っていた。

二連覇がかかる「キャベツ」は、同じ関東勢の「りき」と対決。この注目の試合で「りき」の先鋒ラルフが大爆発する！「キャベツ」がここまで勝利のカギとしてきたクーラを、「りき」はアンブロック絡みの連続技を3回決めてあっさり倒してしまう。続けて登場したキムの体力も、牙刀↓ラルフの交代連続技でアンブロックにつなげて減らし、「りき」有利な展開が続く。

しかし「キャベツ」も意地を見せ、リーダーテリーのパワーストリームをぶっ放しで当てて起死回生を狙う。このぶっ放しで流れが変わるかと思われたが、「りき」の終始強気なプレイの前に結局「キャベツ」は反撃の糸口を見付けることができず、「りき」が勝利。

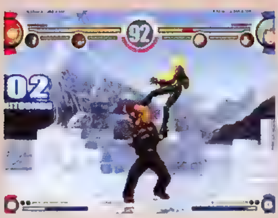
準決勝では関東随一のやり込みを見せた「マゴ」と、関西の強豪「カオル」の好カード！

お互いにクーラとリーダー牙刀を使い、もう1キャラには「マゴ」がオズワルド、「カオル」は影二という、チーム構成の近い組み合わせだった。

先鋒対決は、クーラ同士の同キャラ戦となる。開幕直後から強気に攻めた「カオル」が試合を有利に進め、「マゴ」は徐々に体力を削られる。

そんな中、「マゴ」が出した遠距離立ちBからの弱レイ・スピンを「カオル」が後転で避ける。これに「マゴ」が素早く反応してレイ・スピン（シット）を出し、牙刀に交代して連続技を狙うが……痛恨のミス。直後に画面端を背負わされた「マゴ」の牙刀は脱出を試みるが、「カオル」のクーラが逃さない。「マゴ」は起死回生の零牙を放つが、今度は「カオル」が素早い反応を見せ、レイ・スピンで零牙を返す。

この一連の攻防が勝敗を分け、その後有利なペースを保ち続けた「カオル」が決勝の舞台へと駒を進めた。


しゃがみC→アンブロックを差し込んで、クーラの体力を奪っていった「りき」。

すかさずぶっ放しのパワーストリームで大ダメージを奪ったが、流れは変わらず。




控えの牙刀が出現する際にダッシュして弱パワーダンクを出す「キャベツ」テリー。

日台対決!!

運命の決勝戦は、台湾代表の「許元章」と、この日既に台湾代表選手を一人倒している「カオル」とで行なわれた。

仲間のためにも優勝をつかみたい「許元章」。ここまでクーラ、ケンスウ、リーダーリョウというチーム編成で勝ち上がってきたが、決勝でケンスウをキングに変更する。

対する「カオル」は、今大会では一貫して影二、クーラ、リーダー牙刀というチーム構成だ。日本では、ケンスウもキングも使い手が少ないため、不気味な相手だったが……。

決勝戦は「カオル」の先鋒影二が冴えわたり、バックステップから対空の斬鉄波をヒットさせるなどして、「許元章」のクーラに仕事をさせない。

逆転したい「許元章」は、続くキングでトップベノムと通常技を使い分けて逃げながらキレイな立ち回りを見せるが、体力差をひっくり返すような決定的なチャンスは作れなかった。結局、リョウを残すのみとなった「許元章」に対して、体力に余裕のある「カオル」が最後まで安全に闘いを進め、悲願の優勝を決めた！


起き上がりに重ねた孔牙がヒットし、龍牙まで決めた「カオル」が優勝を決めた！

闘劇'06 名勝負解説

カオル vs. 大御所

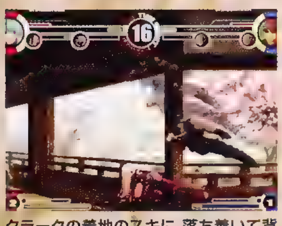
今回覇者 vs. 第1回闘劇覇者の対戦！ 「大御所」は大会に強いだけに、どちらが勝利するか分からない試合だ。

2P側を選択した「大御所」がアドバンテージ（※欄外参照）を生かし、ダックの強ヘッドスピンアタックでゴリ押し、影二の体力を7割ほど奪う。

苦しい状況が続く「カオル」だったが、ダックのジャンプをよく見て歩いて潜り、着地に背後から連続技を決める。この後うまく影二の型にはめた「カオル」が、ダックを逆転して倒すことになる。

一進一退の攻防は、お互い瀕死の状態に追い込む。衆目が見守る中、二人が取った行動はどちらもジャンプ攻撃！クーラは中ジャンプE、クラークが大ジャンプEを出すが、空中で交差するものの空振りに終わる。しかし、先に着地したクーラが、着地のスキにしゃがみBからMAXダイアモンドエッジまでつなげ、「カオル」が接戦を制した。


スカシジャンプからスペシャルガトリングアタックを出し、暴れに当てるネタを披露。


クラークの着地のスキに、落ち着いて背後から連続技を決めた「カオル」が勝利。

※ダックは1Pと2P（画面上の位置ではなくコンパネ）で必殺技に性能差がある。ヘッドスピンアタックがガードされた後、1Pコンパネだと不利だが2Pコンパネなら有利など、2Pに座ることが重要となる

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

カオル

終始安定した立ち回りで優勝まで駆け上がった、「ウー」と並ぶ関西のプレイヤーである「カオル」。特に、影二の安定感ある立ち回りは必見といえる。

牙刀＆クーラという最強キャラを高い水準で使いこなすのは当然として、「カオル」の影二のうまさに注目。影二は同じように強キャラとされるオズワルドなどに比べ、火力不足が弱点。しかし、しっかりした立ち回りのできるキャラなので、「カオル」ほど使いこなせると安定感が生まれる。

基本は影二を先鋒に置き、龍影陣での固めを狙いつつ、パワーストックをためていくというスタイルだ。

本戦ではバックステップで間合い調整しての斬鉄波や、零牙を確認してのレイ・スピン、相手キャラを倒した後の有利な時間を攻めに使わず、次のキャラと闘いやすいキャラに交代するなど、的確な状況判断力が目立った。

闘劇を通して、最も安定感のあるプレイヤーといえる。


準決勝で見せた、零牙を確認してのレイ・スピンなど、正確な状況判断が目立った。


決勝戦は影二の立ち回りで、相手のクーラに仕事をさせなかったのが印象的だ。

トッププレイヤーに聞け！の3カ条

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

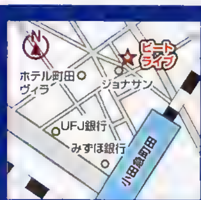
ナコルルがいたから『サムライ』を始めたんです（笑）

「闘劇'06 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 優勝」

ミシマ



HOME GROUND



ビートライブ

■住所：東京都町田市森野1-37-8　今村ビルB1

■最寄り駅：JR町田駅

コツコツ調べることが結構好きなんですよ

——ミシマさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

人と駆け引きをするのが楽しいんですよ。当たり前のことですが、同じキャラを使っていてもプレイヤーによって動きが違うじゃないですか。それぞれが自分なりの考え方で攻めたり守ったりしている、思考のぶつかり合いみたいな感覚が好きなんだと思います。

後はゲームのシステムとか、闘い方を自分でコツコツと調べていくことが性格的に合っているってこともありますね。

——何がきっかけで格闘ゲームを始めたゲームは？

最初は『KOF』シリーズから入りましたね。でも勝つために対戦するほどの高いテンションでプレイしていたわけでは無いんですよ。

でも『サムライスピリッツ』シリーズには「ナコルル」っていう女キャラがいるじゃないですか。あのキャラがとにかく好きなんですよ。不純な動機と思われてしまうかもしれませんが、一番やる気になったのはそれが理由ですね。

——今作『天下一剣客伝』ではナコルルではなく、いろはを使用していますが、それはなぜですか？

最初はナコルルを少し使っていたのですが、いろはの方が自分に合っていると思いましたし、何より強いからです（笑）。

——[illegible]ですでしょうか？

基本的には、相手が何かしたことに対して自分の動きを決める対応型ですね。だから、基本的にリードされない限りは、積極的に攻めることは無いです。

——プレイ中はどんなことを意識しているのでしょうか？

普段の立ち回りでは、「逃げつつ相手の体力を削る」ことを最優先しています。相手がその体力差を取り返すために、攻めてきたところを迎撃して、少しずつ差を広げていきますね。ですから、逆にリードされたときはすごく焦ってしまうんですよ（笑）。

家庭用で見付けたことをゲーセンで試す

——うまくなるために心掛けていることを教えてください。

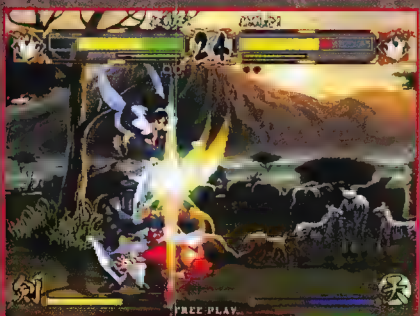
やっぱり練習を多くこなした人が強くなるのは、どの世界も変わらないと思いますね。後は対戦をしている最中も、勝ったときも、負けたときも、常に「何でそうなったのか」をよく考えることです。

——[illegible]でしょうか？

結構な時間プレイしますね。先程もいいましたが、調べることが好きなので、反撃確定技や、連係などをいろいろ試していました。

これは僕の考えなんですけど、家庭用は「検証」の場で、ゲームセンターは自分の考えが正しいかどうかを「確認」するところだと思っています。いくら効果的な連係を考えても、実戦で通用しないのではどうしようもないですからね。

後はインターネットの掲示板などをよく利用します。「○○の連係が強い」などの情報を得たらとりあえず自分で試してみますね。



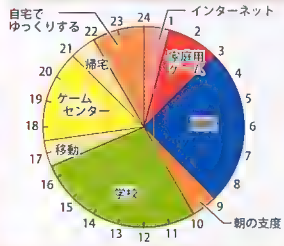
これが強くなるための3カ条だ!!

壱：知らないことを無くせ!!

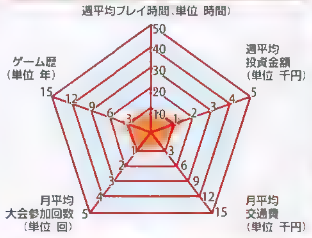
弐：うまい人のプレイを見ろ!!

参：現状に満足するな!!

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート





強くなるため

勝つことも重要だが、カッコいいことはもっと重要

「闘劇'05　サムライスピリッツ 天下一剣客伝」
準優勝

ユウ



HOME GROUND



秋葉原Hey by TAITO

■住所:東京都千代田区外神田1-10-5　広瀬本社ビル2～3F
■最寄り駅:JR秋葉原駅

華麗に動くことが一番大事なこと

——ユウさんが[illegible]をプレイする理由を教えてください。

知り合いがたくさんいるという部分がかなり大きいですね。いくらゲームが好きとはいっても、一人でひたすらプレイしているだけではすぐ飽きてしまうと思うんですよ。同じ趣味の人が集まって、情報を共有しながら一緒に取り組んでいる空間の居心地がよいからです。

——[illegible]めたのでしょうか?

最初は友達にゲームセンターに連れて行ってもらったのがきっかけですね。そのときは『ジョジョの奇妙な冒険』が発売したばかりのころで、すごく楽しかったことを覚えています。それからしばらく経って、サムライの『零』が稼働したので、ちゃんと取り組んでみようと思って始めました。

——今作『天下一剣客伝』では、プレイ人口の少ない雲飛を使用していますが、それはなぜですか?

もちろん「カッコいいから」ですよ(笑)。それと僕は世間で「強い」と認知されているキャラを使うのがあまり好きじゃないんです。これは個人的な意見なんですけど、強キャラで勝っても、テクニックとか実力が評価されるより先に、「勝って当たり前」って思われるじゃないですか。

——[illegible]もしれませんね。

だから自分が「動かしていて気持ちがいい」キャラを選びました。世間的な評価は低いかもしれませんが、ちゃんと動かすことができれば、雲飛は結構強いんですよ。

——魅せプレイは意識しますか?

正直、結構意識していますね(笑)。それはギャラリーに対してというより、自分が華麗に動きたいという気持ちからくるものです。普段から「自分が好きなプレイをすればいい」という感覚で対戦に取り組んでいるので、大舞台でもあまり緊張しないんですよね。だから野試合では負けることが多いのですが、逆に大会では実力を発揮できることが多いんです。



一人で1から10まで全部調べました

——うまくなるために心掛けていることを教えてください。

自分が使うキャラを決めたら、その性能を1から10まで知り尽くすことですね。必殺技の使いどころはもちろん、通常技すべての判定の強さや、キャンセルが掛かるかどうかなど、知っておくべきことは山ほどあると思います。

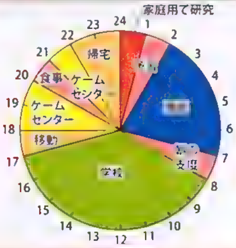
——[illegible]でしょうか?

雲飛は「天機七曜」という宙を舞うことができる必殺技があるのですが、その技をうまく組み合わせて相手をほん弄するためのコマンド入力の練習や、通常技の性能を調べたりとフル活用しましたね。このキャラは、僕の周りではだれも使っている人が居なかったので、自分で戦法を開発していくしか強くなる方法が無かったんですよ。

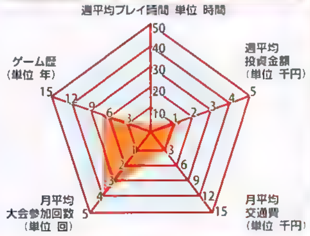
——そこまで煮詰めたからこそ、闘[illegible]

やるべきことはすべてやってから臨んだので、本当にうれしいです。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱: 自キャラのすべてを理解しろ!!

弐: 楽しくプレイしなければうまくはなれない!!

参: 仲間と切磋琢磨しろ!!

純サムライ勢が意地を見せた!!

純サムライ勢・カプコン勢・ギルティ勢……、さまざまな勢力が大激突！　懸けたものはお互いの生き様。その結果はいかなるものとなったのか!?

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

メーカー	：SNKプレイモア／セガ
操作方法	：8方向レバー+5ボタン
発売日	：2005年9月14日（稼働中）
使用基板	：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text：猫＠来栖

サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ™

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

サムスピ最後にして最大の合戦に！

波乱の予感はあった。

特に話題を集めていたのは「サムライ勢をつぶしにきました！」と、挑戦状をたたき付け、それを実現してしまうほどの実力を誇っていた、「ときど」と「Reoth」のチーム【黒船】や、カプコン勢の強豪中の強豪「生めそ」と「D44」の【刺客】の参戦だ。しかし、純サムライ勢の実力も上がってきており、総合的に見れば実力は伯仲していた。

不沈艦【黒船】を墜とせる力を持つチームとして、前日に『北斗の拳』で弱キャラハート様を使用したにもかかわらず、ベスト4を奪取した関西の天才プレイヤー、「キース」率いる【a-choの双璧】。予選の緒戦で、【黒船】を止めた「羽衣」と「時の扉」の【夏の思いで】、闘劇'04ベスト4の「JEO」率いる【南国夢気分】と、純サムライ勢のシャルロット使い「ふんじ」らの【沖縄帰りのすごい奴】が予想されていたが、それらはことごとく散華。強キャラと目されていた火月はほとんど活躍ができず、天草も次々と消えていくといった荒れ模様で進んでいった。

そんな中でベスト4への扉をこじ開けたのは、1回戦で前作全国大会覇者の「FAG」を破り、次に最強閑丸使いと名前が挙がる「みやもと」らを倒して上がってきた【高砂】。先の関東大会で「ミシマ」に敗れたものの、共に「ときど」を倒し、2位と3位を獲得した「ふせますた」、「ユウ」が組んだチームだ。

それを追ったのはレアキャラである羅刹丸を使いこなす「とろろ」率いる【壁コンだと思うよね】である。

さらにカプコン勢の若手強豪チーム【同期の桜】や、関西の強豪外道使い「カイ」をエースとしている【アビオン2フレ】、「D44」と「生めそ」のチーム【刺客】とし烈極まる剣客がそろったブロックを勝ち抜いたのは、関東大会優勝者「ミシマ」率いる【明鏡止水～初心者攻略サイト～】（※以下、明鏡止水）。そして最後に上がってきたのが、海外勢、ギルティ勢と、立ち向かう者をことごとくひれ伏させてきた格ゲー神「ときど」のチーム、【黒船】となった。



その一挙手一投足が注目された【黒船】。今回の盛り上がりの立役者だ。

予想に反して、火月、天草などの強キャラが勝ち上がってこなかった。



前作で活躍した旧サムライ勢はことごとく序盤で敗北、これも時代なのか……。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝 決勝トーナメント

Champion：明鏡止水～初心者攻略サイト～

チーム	メンバー
[illegible]	猫（いろは） 翠星石（ミナ）
[illegible]	犬龍（ミナ） ちー（ミヅキ）
ガチホモ（[illegible]）	たすく（三九六） 怪傑ロビン（閑丸）
[illegible]	五月雨（慶寅） いまいち（火月）
おねがいマイトメロディ	FAG（天草） 猫（いろは）
[illegible]	ふせますた（ミナ） ユウ（雲飛）
[illegible]	さばみそ（リムルル） みやもと（閑丸）
[illegible]	とれとれえもん。（骸羅） ダモス（蒼月）
[illegible]	とろろ（羅刹丸） しのまる（閑丸）
貴様はこの体に流れる[illegible]の血に負けたのだ!	プーロ（いろは） 和辻（レラ）
[illegible]	はごろも（蒼月） 時の扉（天草）
[illegible]	やま（いろは） キース（天草）
[illegible]	shin（水邪） Tovy（ガルフォード）
[illegible]	楓（閑丸） 世界の○田（幻庵）
[illegible]	カイヌマ（いろは） むつべ（天草）
[illegible]	ジャイアン（閑丸） 関羽（火月）
[illegible]	ミシマ（いろは） ドロ（幻庵）
[illegible]	こめまる（閑丸） クルス（ミナ）
半人前のキャラでは俺達は倒せんぞ	うてろ（火月） たけ（閑丸）
アビオン2フレ	テル（閑丸） カイ（腐れ外道）
[illegible]	D44@smg（ミナ） 生めそ（ズィーガー）
[illegible]	久（火月） ユト（慶寅）
[illegible]	馬車に駆けこんだら（レラ） 野に帰ったカンくろう（三九六）
マリぱと!	いそかち（覇王丸） MAT（リムルル）
ピザはカリもふかいちばん!	ギガデブマン（天草） ウルトラマン子だくさん（ミナ）
[illegible]	イシイ（和狆） JEO（ミナ）
沖縄帰りのすごい奴	ふんじ（シャルロット） kon（蒼月）
[illegible]	ナヲヤ（王虎） コウ（レラ）
[illegible]	ときど（ミナ） Reoth（いろは）
a-choの双璧!!	MDR（火月） 覇翔亮（天草）
SILVER BOYS	アジン（火月） ゆー（紫ナコルル）
[illegible]	KONRIL（我旺） YUKARI（レラ）

SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック　■関東ブロック　■東京ブロック　■中部ブロック　■近畿ブロック　■中国・四国エリア　■九州・沖縄エリア　■当日予備予選または海外選出枠

新時代の最強を証明するために……


キャラ性能・人間性能、総合戦闘力ならやはり【黒船】が最高と思われていた。

大会前に「強い」と言う噂が横行した選手は多く居たが、風聞に関係無く「本当に強かった」のは、ベスト4の、とりわけ関東大会から続けて実績を残した「ミシマ」、「ときど」、「ユウ」たちだったのだろう。

ベスト4のメンツが決定し、ここまでの戦いを見ても、依然優勝は【黒船】。だれもがそれを疑わなかったが、ドラマはまだ続いていた——。

壇上にて最初に行なわれた試合では、一戦ごとに調子を上げていく【高砂】の「ユウ」が、背筋が凍るほどの強さを見せ付け【壁コンだと思うよね】を一蹴した。

そして【黒船】対【明鏡止水】戦。一部で、真の最強いろはと囁かれた「Ｒｅｏｔｈ」の剣いろはが先鋒に出て「ドロ」幻庵を圧倒。そして出てきた「ミシマ」の天いろは。「いろはは剣か天か?」というのは、稼働当初から意見が分かれており、違う結論に達した二人の対戦観念のぶつかり合いにもなったが、最後に立っていたのは「ミシマ」のいろはであった。

続けての「ときど」戦も、精神をすり減らす体力の削り合いとなったが、明鏡止水の心を武器に、その消耗戦で流れをつかむ。その後、武器飛ばし技のミスを生んだ「ミシマ」が、そのチャンスを生かし一本奪取。最終戦、「ときど」を画面端に追い詰め、ミナが比較的苦手とする近距離戦での攻防に持ち込んだ。状況を打開するためにダウンを奪おうと出した踏み込みＤが何とスカってしまう。そこに➡＋Ｄからの強露時雨が決まり、神殺しを達成した。


何と正念場でスンガンが切れており、ここで「ときど」は流れを失った……。

真に強かったのは「不動心」を持った者だった……

決勝戦【明鏡止水】対【高砂】。【高砂】の二人は、関東大会で「ミシマ」に屈しているだけに、雪辱に燃えていた。先鋒戦「ふせますた」対「ドロ」は、ドロがミナ狩人としての仕事を見事に遂行して勝利を収める。

しかし大将として出てきた今日の「ユウ」は、「ミシマ」以上の強さを宿らせていた。「ユウ」は万全の立ち回りで「ドロ」を斬り伏せ、そして最終戦が訪れた——。

神懸かりの強さを見せていた「ユウ」は、序盤「ミシマ」を完璧に封じ込めていたが、「相手が勝ち誇ったとき、既にそいつは敗北している」ということだったのであろうか、圧倒的な強さが生み出した油断から、不用意に無の境地を発動。これを怒り爆発でしのいだ「ミシマ」は、逆に必殺のめくり中段↓一閃の連係を狙う。

普段はこの連係をくらう「ユウ」ではなかったが、決勝戦という地獄に住む鬼に脚をつかまれたか、一閃をもらってしまう。そのまま「ミシマ」は流れを逃さず、奇跡としか思えない逆転勝利を収めた。

彼は、予選から無敗という、過去だれも成し得なかった偉業を達成、そして「サムライ界の救世主」となった。


敗戦後「ときど」は武士が切腹するかのように土下座、潔い散り様を見せてくれた。

無の境地→一閃を確定できなかった！ 勝利の女神はここで去ってしまった。




3本目、この状態で始まった。「ユウ」の勝利は動かないと思われたが……。

闘劇'06 ピックアップブレイヤー

まさに異文化を持ち込んだ「黒船」だった若き格ゲー神

ときど

彼が予選から本戦を通じて、'06 サムライ闘劇の台風の目だったことは疑いようが無い。立ち回りや連係理論など、彼はこのタイトルのレベルの底上げに大きく貢献した男だ。

「ときど」が開発した連係、理論は数知れないが、ここでは「ミシマ」戦で仕掛けた連係を二つ紹介しよう。

一つ目は画面端に向かって投げを行ない、起き上がりにジャンプ強斬りで表裏二択を仕掛けるというもの。ガードされても着地に下段の⬇＋Ｂか中段のスンガンの迎えを落とし、どちらかが当たれば追撃する。どこで当たっても致命傷となり得る連係だ。

もう一つは、ガード切り替え不能現象を利用したスーパーテクニック。Ａスンガンの迎え↓⬇＋Ｂを、起き上がりに特定のタイミングで重ねることで、スンガンの迎えをガード不能にするというもの。もちろんスンガンが当たれば武器飛ばし技を狙える。ただし座高が違えばタイミングも違い、重ねの難度も特Ａ級だ。


表裏・上下にガードが揺さぶられ、ゲージがあればどこからでも大事故に！


タイミングは「体感」で覚えるしかないとのこと。安定させるのは至難の業。

闘劇'06 ピックアップテクニック

連斬を抜けつつ、武器飛ばし技へつなぐ!!

出掛かりキャンセル

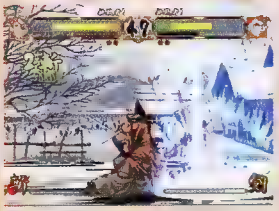
さまざまなネタがさく裂した闘劇本戦。そこで繰り出されたマル秘ネタの一つを紹介しよう。「Tovy」のガルフォードが披露した「出掛かりキャンセル」だ。難度は高いがマスター必須！

このゲームには奇妙なシステムがある。「一部の必殺技の出掛かりの部分（2フレほど）が上位必殺技でキャンセルできる」というものだ。

「Ｔｏｖｙ」はイミテイトレプリカ（※攻撃くらい中に姿を消し、上から降ってくる技）でこの技術を実戦導入。レプリカアタックの出掛かりに武器飛ばし技でキャンセルを掛けて、火月の必殺極まる威力を持つ連斬を無効化しながら重い一発を狙っていた。

入力は➡⬅➡⬅➡⬅⬇↙＋ＡＤ↓（ズラし押し）➡＋ＡＢと難しいが、半蔵でも「身代わりの術↓影臥」など応用が効くので、半蔵・ガルフォード使いには必須テクニックといえる。ほかには、柳生十兵衛で、柳生 双月陣・弐の太刀に武器飛ばし技でキャンセルを掛けるなどの方法が存在する。


連斬を無効化しつつ、ダブルメガストライクドッグを狙える！


柳生十兵衛は、ガード崩し技から武器飛ばし技が狙える、ガルフォードより実戦的かも。

闘劇'06 名勝負解説

Reoth（いろは）
VS.
【明鏡止水～初心者攻略サイト～】ミシマ

剣の「Reoth」に天のミシマ、同じいろは使いながら剣質選択に違う結論を持った二人。注目の準決勝に迫る！


風斬りによる地味なけん制。しかしこれは試合全体を制する重要な攻防なのだ。



勝負あり！　この微妙な体力差に会場では息を飲む声が聞こえた。

「剣」はミキリによる防御力向上と秘奥義、「天」は連斬の安定感と怒り爆発と一閃。

「Ｒｅｏｔｈ」は、起き攻めでの瞬殺、「ミシマ」は立ち回りでの封殺。どちらの方法論が強いのかが注目された。

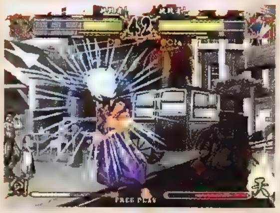
1本目「ミシマ」は序盤から「Ｒｅｏｔｈ」に押さえ込まれ、このまま圧勝かと思われたが、画面端の攻防で逆転。秘奥義をくらうも逃げ切って「ミシマ」が勝利をたぐり寄せる。

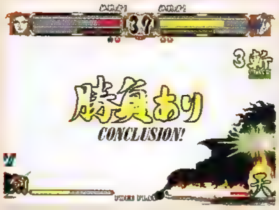
2本目、ここでもリードを奪ったのは「Ｒｅｏｔｈ」。しかし「ミシマ」の強さは動じない心。じわじわと追いすがり、ジャンプ強斬りからの連斬を当て、逆に大きく突き放す。必死にくい下がる「Ｒｅｏｔｈ」だったが時間切れとなり、判定は何と引き分け。最強いろは対決は、1本先取していた「ミシマ」の勝利となった。

闘劇'06 名勝負解説

羽衣（風間蒼月）
VS.
キース（天草四郎時貞）

優勝候補の一角【a-choの双璧】のエース「キース」と、剣サムで飛躍した新進プレイヤー「羽衣」が1回線で激突。


決めるべきところでこの対空を決めた。ここでほぼ結果は決まっていたのだ。



フィニッシュムーブに選んだのは、必殺の爆発連係、実力の証明だ！

下馬評では『超ドラゴンボールZ』で全国大会優勝、前日の『北斗の拳』でハート様使用ながらベスト4など、輝かしい実績を誇る「キース」の優勢だった。対する「羽衣」は地味ではあるが稼働当初から勝ち続け、闘劇前夜祭でも優勝。最強蒼月使いの誉れも高い強豪だ。

さて、1本目は互角の攻防ながら、最後の最後にしのぎ合いを制し、貫禄を見せ付けて勝利したのは「キース」。

しかし2本目、キースの回り込みに狙った武器飛ばし技が外れ、そこに連斬を差し込んだ「羽衣」は一気に逆転。3本目は、天草のジャンプ攻撃を武器飛ばし技で落とし、ダメ押しとばかりに、浮月設置↓怒り爆発↓一閃のガード不能連係を決めて勝利。そのまま「やま」も破り、優勝候補を2タテする快挙であった。

闘劇'06 名勝負解説

生めそ（ズィーガー）
VS.
野に帰ったカンくろう（萬三九六）

誇りをかけてやり込んだ超レアキャラ職人同士の激突。頭脳と意地のぶつかり合いは見応え十分の内容だ。


「カンくろう」は大会前に隠していた起き攻めのすべてを披露して闘った。



勝負を決めたのは、高性能削り技ヴルカーン。生めその試合運びのうまさが光った。

『カプコンファイティングジャム』をはじめ、多くのタイトルで伝説を持つ「生めそ」。対するは、「三九六」をやり込んだ「野に帰ったカンくろう」。（※以下カンくろう）共にレアキャラの強さを信じ続けた男気溢れるプレイヤーである。

1本目は「生めそ」が踏み込み強斬りでけん制↓跳ばれたらジャンプ強斬りで落す、という戦法で相手を制圧。

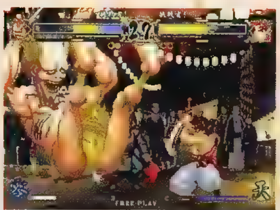
しかし2本目、「カンくろう」は踏み込みを立ち中斬りなどで止めてダウンを奪い、起き攻めを決めて取り返す。

そして3本目、踏み込み攻撃を狙う「生めそ」。それにカウンターを狙う「カンくろう」という図式で試合が進み、お互い体力わずかの状況。「生めそ」が仕掛けた踏み込み強斬りがカスり、職人対決は「生めそ」に軍配が上がった。

闘劇'06 名勝負解説

カイ（妖怪 腐れ外道）
VS.
うてろ（風間火月）

弱キャラ・腐れ外道を極めた関西最強プレイヤーは、最強キャラ・火月とどう斬り合ったのか、注目の１回戦。


ここまで隠していた、必殺「ケツ烙印」がさく裂、これで流れが逆転した。


後は確実に動きを合わせてけん制で対処。「半人前」キャラで見事に勝利した。

このキャラはダメだ――。

前作で最強だったが故に大幅な弱体化をされ、多くのプレイヤーが見放した「妖怪 腐れ外道」。しかし、関西の新鋭「カイ」だけは外道の潜在能力を看破。前日に驚異の実力を見せ付けていた。

本戦で、彼の前に大きな壁となって立ちはだかった「うてろ」。最強キャラ対最弱（？）キャラの対決が注目を集めた。

まず1本目「カイ」が空対空で上を制圧すると、後ろに逃げた「うてろ」に前転コマンド投げを決め、そのまま圧殺。

2本目はけん制の差し合いで序盤からリードを奪われ、「カイ」が体力的に不利な場面が終始続いたが、不意打ちからのコマンド投げが決まり逆転。そのまま、「うてろ」の踏み込みを的確につぶして勝利。プレイヤー力を見せ付けた。

これまでの闘劇を振り返る

闘劇ヒストリー vol.2

第一回から1年以上のインターバルを開け、会場をディファ有明に移して開催された第二回大会。タイトル数が7から8に、および開催期間が2日間から3日間に増えている。またこの第二回から個人戦の日、チーム戦の日という区切りが無くなっている。

大会名称　「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇 2004 FINAL
決勝開催日　2004年5月3日(月)～5日(水)
会　　場　ディファ有明



ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
決勝大会開催日　5月3日
決勝大会出場人数　64名

優勝
ウォーズ
（AMUSEMENT JASPA／東京）

準優勝
マキ臓の弟子
（当日予備予選参加選手）



ヴァンパイアセイヴァー
決勝大会開催日　5月3日
決勝大会出場人数　64名

優勝
ハイタニ
使用キャラ＝サスカッチ
（アミューズメント ギガ／大阪）

準優勝
T2ya
使用キャラ＝ザベル
（ゲームオスロー 立川第2店）

優勝
大仏バンク
チェムル＝ウルフ
いのっち＝アキラ
ジン＝カゲ　（APINA諏訪インター店／長野）

準優勝
いまじ捜索隊
嚢老影＝カゲ
超南アキラ＝アキラ
ハクションラウ魔王（ラウ）（セガワールド布施／大阪）



バーチャファイター4 エボリューション
決勝大会開催日　5月3日
決勝大会出場人数　32チーム96名
（チーム内同キャラクター不可）

優勝
中卒DQNトリオ
金デヴ＝A・さくら／ベガ／ブランカ
マゴ＝C・本田／サガット／ブランカ
サワダ＝A・さくら／ベガ／ブランカ
（セガ上野バセラ／東京）

準優勝
秘密結社魔人
きちにぃ～＝A・ロック／ギース／ロレント
リョウ＝A・ブランカ／響／ベガ
ショウ＝A・さくら／ベガ／ブランカ
（セガ・マビィー／熊本）



カプコン VS. SNK 2
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　16チーム48名



ストリートファイター Ⅲ 3rd ストライク
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　32チーム96名
（チーム内同キャラクター不可）

優勝
[illegible]
スペルマスターJ＝ケン
ラオウ＝春麗
メスター＝ユン　（GAME IN ナミキ／東京）

準優勝
死ね死ね団。ナミキ組
シャオ＝いぶき
J＝まこと
イッセー＝ユン　（ゲームラビリンス／東京）



鉄拳4
決勝大会開催日　5月5日
決勝大会出場人数　32名

優勝
たけやま
使用キャラ＝仁
（パソピアード横浜）

準優勝
垂れ乳厳竜
使用キャラ＝シャオユウ
（桜の牧アミューズパーク／茨城）

優勝
ウチヤマ
使用キャラ＝水邪
（セガワールド アルカス）

準優勝
どれみふぁでぐち
使用キャラ＝シャルロット
（HYPER MESSE／福岡県）



サムライスピリッツゼロ
決勝大会開催日　5月5日
決勝大会出場人数　64名

優勝
トラブルメーカーシャロン！
マツ＝アクセル
緒龍＝梅喧
ゆきのせ＝ブリジット
（アミューズメントステージボビー／新潟）

準優勝
ネモの恩返し
kaqn＝紗夢
ネモ＝ファウスト
イモ＝ザッパ　（ゲームチャリオット五井／千葉）



ギルティギア イグゼクス ＃RELOAD
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　33チーム99名
（チーム内同キャラクター不可）

トッププレイヤーに聞け! の3カ条

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

闘劇の神様に愛されてるのかもしれませんね(笑)

闘劇'06 ストリートファイターIII 3rdストライク 優勝

スペルマスターJ



HOME GROUND



ビートライブ

■住所:東京都町田市森野1-37-8 今井ビルB1

■最寄り駅:町田

大会は自分のやってきたことの確認の場

—スペルマスターJさんが格闘ゲームをプレイする理由は何ですか?

まず第一に「勝つ」ことが好きだからというのがありますかね。相手の考えを読んで、一方的に自分の行動を押しつけて完封して勝つというのが楽しいんですよね。勝つためならどんな安定行動を取っても問題ないですよ(笑)。

—闘劇で『3rd』を選んだ理由を教えてください。

これはもう『3rd』しかやってないですから(笑)。最初は周りに倒したい奴が多かったからやり込み始めたというのはありますね。当時は『ZERO3』と『3rd』が盛り上がっていたんですよ。ちょうどその頃に『ZERO3』のオリコンがイヤになったのと、気心の知れている人たちが『3rd』をプレイしていたので移行しましたね。

—[illegible]

毎年そうなんですけど、反動なのか闘劇終了後は格闘ゲームをまったくやらなくなるんですよ。ネットゲームの方も忙しいですし(笑)。

—次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか?

今のところ狙ってるタイトルは無いんですけど、『3rd』があるならまた出たいですね。そのほかにはイチから練習したいと思わせてくれるゲームが無いのがちょっと悲しいです。

—スペルマスターJさんにとって大会とは何でしょう?

「刺激を求めて」というのもありますけど、やはり「自分のやってきたことの確認の場」という思いはあります。

—これまで開催された闘劇はすべて優勝か準優勝という結果を残されていますが……

昨年は本戦には出られませんでしたけど、これまで予選は全部一発で通ってこれましたね。今回はにうとMOVが誘ってくれて本戦で優勝もできましたし、ひょっとしたら闘劇の神様に愛されてるのかもしれませんね(笑)。

積み上げた練習の上に自信は宿る

—うまくなるために心掛けていることはありますか?

僕は基本的なスタイルとして「技を振らずに相手にプレッシャーをかけていく」ことと、「相手の技をスカらせる」ことをテーマにしてプレイしています。その上で負けたときは、何が足りなかったのか、「どうして地上戦にならなかったのか」など、納得いくまで考えるようにしていますね。仕事などでゲームに割ける時間が少なかったので、それを補うためにも「考え」ましたね。それくらい『3rd』は好きです。

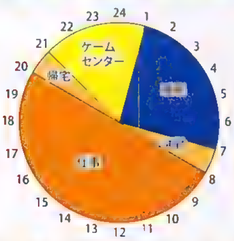
—家庭用を使った練習などはされるのでしょうか?

僕は「弱K→弱K→迅雷」で食ってるんで(笑)。自信がつくまでは家庭用でひたすらコマンド練習をしましたね。手先が不器用なので、手が覚え込むまで繰り返し練習するんですよ。ほかにはプラクティスモードでセットプレイなんかも考えたりしていました。

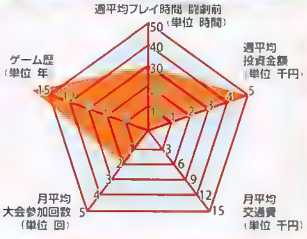
—うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

まず勝ちたいと思ってやり込むのならば、絶対に強キャラを使った方がいいですよ。まあ、僕がケンを使うのは好きだからなんですけど(笑)。それとさっきの「迅雷」の話も関係するんですけど、自分が得意とする技を身に付けると強くなると思います。僕は、とにかく考えて「プレイすることです。技を振るときは常に意味を持たせるように意識してみると、かなり違うんじゃないですかね。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート

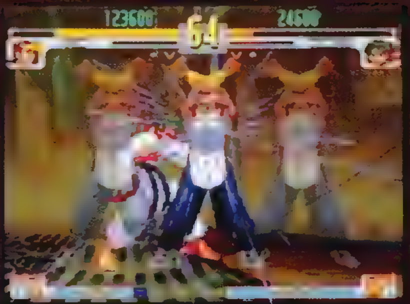


これが強くなるための3カ条だ!!

壱:考えろ!

弐:やり込め!

参:自分ならではの得意技を磨け!



強くなるため

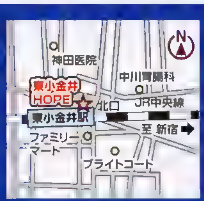
ぶっ放しで勝つのはイヤですね 得るものが何も無いので――

闘劇'06 ストリートファイターⅢ 3rd ストライク 準優勝

昭和



HOME GROUND



東小金井HOPE

■住所:東京都小金井市梶野町5-1

■最寄り駅:東小金井

読み合いの面白さが『3rd』の魅力

――昭和さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

まず一緒にプレイしている人が多いからという感じです。というか、周りに強い人が多いからといった方がいいかもしれません。強い人との対戦は楽しいですし、そういう人との試合には「勝ち」にこだわりたいと思っています。でも強いと認めた人たちと対戦できればそれでいいという思いもありますよ。

――闘劇で『3rd』を選んだ理由を教えてください。

『3rd』しかやってないからですね。今さらほかのゲームはやれないですよ。『3rd』にはほかのゲームには無い「特別な読み合い」がありますし本当に面白いですね。『3rd』を始めたばかりのころは師匠と呼べる人がいて、その人より強くなりたいと思っていたんですが、ある程度上達してからは読み合いと駆け引きの面白さにハマりましたね。

――今回使用キャラクターがまことでしたが……？

大会で勝つにはまことが早いかな、と思ったんです。唐草でスタンも狙いやすいですし。基本のプレイスタイルは「攻め＋読み」なんですよ。自分で言うのもなんですが、相手のクセを読み取るのは結構早いと思います。まず相手の強さを判別するための行動を取って、それに対しての反応で相手の力量を見極めるようにしています。その後は常に最大反撃を心掛けて、試合のペースを握るように計算していますね。

――闘劇が終了してから変化はありましたか？

さっき言ったように、強い人と対戦できればいいという思いがあるので、あまり変化はないですね。でも闘劇という大会が終わって一段落したこともあって、ちょっとモチベーションは下がったかな（笑）。

――次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

『マーヴルvsカプコン』とかどうですかね（笑）。コンボゲーは結構好きで昔から比較的勝ててましたし。

CPU戦から生まれるひらめきもある

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

まず技を出すときは適当に出すんじゃなくて、常に意味を持たせるようにしています。「この状況だからこの攻撃を出した」というように、自分は試合中の行動をすべて説明できますね。ぶっ放しで勝つのはイヤなんですよ。得るものが何も無いので。自分はいつも強くなっている実感を感じたいと思っていますが、そういう思いや「強い人に自分を認めさせたい」という気持ちは忘れないようにしています。

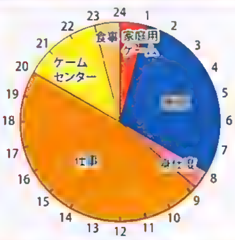
――家庭用を使った練習などはされるのでしょうか？

あまりほかの人はやってないかもしれないんですが、家庭用『3rd』を使って最高難度にしたCPU戦を延々とやってますね。CPUの動きが結構参考になったりするんですよ。そこでひらめきが生まれたら、すぐにプラクティスモードで練習して実戦に導入することもあります。

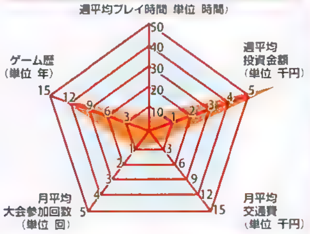
――うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

まずはボタンを適当に押すんじゃなくて、状況をよく見て技を出すようにしてみてほしいですね。次に自分より強い相手と闘うことも重要です。負けたことは誇っていいと思うんですよ。負けたということはそこから学習できる要素があるということなので、そこからどれだけ吸収できるかがポイントだと思います。後は残り1ドットになっても自分を出し切るように対戦するといいと思います。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:常に技を出す意味を考えろ!!

弐:自分より強い奴と闘え!!

参:学習して次に生かせ!!

4年連続の闘劇タイトル!!

やり込み抜いた日本の強豪たち。そして海外からの最強の刺客……。本大会は芸術作品にまで昇華された！

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク

メーカー	：カプコン
操作方法	：8方向レバー+6ボタン
発売日	：1999年5月(稼働中)
使用基板	：CP-SYSTEMⅢ

Text：ラオウ

3rd STRIKE STREET FIGHTER Ⅲ Fight for the Future

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

世界各地の強豪が集う！

優勝候補に挙げられていた【Vision】、【マスターズ】をはじめ、出場枠の半数近くを関東勢が占めた本大会。しかし日本各地の強豪、さらには海外からも猛者たちが集い、トーナメントは世界大会ともいえる様相を呈した。そんな情勢の中、1回戦で繰り広げられた熱戦からピックアップしていこう。

まず左側のブロックでは、沖縄代表【ルン♪ルン♪デルン】対アメリカ代表【TGA-USA】。アメリカ最強プレイヤー「ジャスティン」(春麗)に注目が集まったが、フタを開けてみれば、隠れた実力者「白黒」(春麗)が完璧な立ち回りで3タテし勝利。

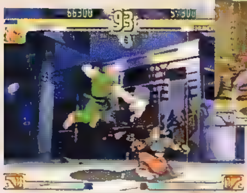
「他業種」ながら闘劇優勝経験を持つ【セーイヴァー勢】に対しては【病人代表】「ジロー」(豪鬼)が大暴れで撃破。

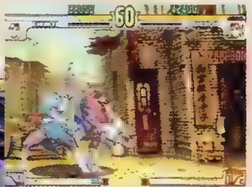
また関西を代表する強力チーム【無法】に対するは、九州のトップチーム【モンキーハウス】。内容は接戦であったものの、「弟子犬KFG」(ケン)の3タテで幕を閉じる。

同じく反対側ブロックでの【キーパー】対【Team Ero-Gaijin】の日米対決は先鋒「キーパー」(ケン)が3タテで制した。

続く2回戦では、優勝候補【マスターズ】に対し同門ともいえる【キーパー】が立ちはだかる。中堅「キーパー」が先鋒「スペルマスターJ」(ケン)を破れば、「MOV」(春麗)が一進一退の攻防を制す。大将「ときど」(春麗)が抜き返し「にっと」(ユン)との大将戦に持ち込むが、惜しくも力及ばず。

ベスト8では【万有引力】と【モンキーハウス】が激突。「メスター」(ユン)との先鋒戦を「ゴエモン」(ヤン)が制すが、中堅「井上」(まこと)が抜き返し「弟子犬KFG」をも倒す。だが追い詰められた大将「牛!?」(ユリアン)が意地を見せ、「井上」、「ラオウ」(春麗)を倒し、壇上にコマを進めた。





関西と九州のぶつかり合いは、「弟子犬KFG」がゴリ押しで攻めて3タテ。

アメリカ最強プレイヤー"レッツ・ゴー"「ジャスティン」を実力者「白黒」が撃破。





壇上は関東勢一色になるかと思われたが、「牛!?」が待ったをかけた。

ユリアンからキャラ変えした「ときど」。春麗でも徹底プレイで鬼の強さを発揮。

ストリートファイターⅢ 3rdストライク 決勝トーナメント

Champion: マスターズ

チーム	メンバー
チャンピオンロード ～道～	昭和(まこと) 石松(ユン) 花旌(豪鬼)
Y田の[illegible]	Y田(ヒューゴー) だいなま(ダッドリー) ヒロちゃん(オロ)
[illegible]	デルン(ユン) ニヒロ(ユリアン) 白黒(春麗)
TGA-USA	KO Friend（ヤン） ジャスティン(春麗) マーク(リュウ)
[illegible]	ハイタニ(春麗) sako（ユン） てるちか(ケン)
[illegible]	ジロー（豪鬼） 紅春(春麗) るー（リュウ）
[illegible]	ジマ(ダッドリー) ピエロ(レミー) せなか(ユリアン)
ドラゴンボールでもとにもどれるんだ。気にすんな	なみじん(リュウ) せなか(ユリアン) エダ(ダッドリー)
[illegible]	GENKI（アレックス） たおる(ユン) 中野(ダッドリー)
[illegible]	ウニ(88)(ネクロ) 汁人(83)(豪鬼) タナトス(85-60)(オロ)
[illegible]	梅園(春麗) 松田(ユン) シロいたち(まこと)
[illegible]	ゴエモン(ヤン) 牛!?（ユリアン） 弟子犬KFG（ケン）
Team Good (Bingo)	Yusuke（ユン） Ryan（ケン） Dukus（ダッドリー）
[illegible]	会長(ユリアン) ユウキ(ケン) SHINCHAN（春麗）
万有引力	メスター（ユン） ラオウ(春麗) 井上(まこと)
[illegible]	ウラケン(豪鬼) そーま(ケン) だんな(ダッドリー)
[illegible]	MOV（春麗） DDにっと(ユン) スペルマスターＪ（ケン）
[illegible]	ムナカタ(ダッドリー) 拳児(春麗) 牙周(ユン)
[illegible]	キーパー（ケン） てっぺー（エレナ） ときど(春麗)
Team Ero-Gaijin	Ricky Ortiz（ケン） Frankie Meiendez（リュウ） Pyrolee（ユン）
[illegible]	アロハ(オロ) ナオキ(ユン) 毛帝(まこと)
オロ様は女子高生	えりほちん(ヒューゴー) 井上(オロ) ノモト(豪鬼)
[illegible]	ピノAB7（ネクロ） ちんた(ケン) 滅殺野郎(ユリアン)
パーフェクトフリーマン	AFM（春麗） あるか(いぶき) ピエール(ユリアン)
[illegible]	マジュニア(春麗) いっせー（ユン） ミサワ(ケン)
ネコ西ぶっかけ丼	ナカニシ(ケン) ネコノヒ(リュウ) ヒロケン(ヤン)
[illegible]	エロ教師(ダッドリー) 一ツ目(ケン) こわっぱ(ユン)
Intelligent Fighters	ナナイチ(ケン) C13（まこと） ほっしー（いぶき）
Festival	Billy Kene（ユン） Pecheur（ヒューゴー） Ultra Yox（ヤン）
[illegible]	雪男(豪鬼) ももち(ユン) なが(ケン)
Vision	ヌキ(春麗) K.O（ユン） こくじん(ダッドリー)
[illegible]	らーめん(ユリアン) いゆん(ユン) R.F（春麗）

SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠

関東対九州

準決勝第1試合【チャンピオンロード～道～】対【モンキーハウス】。先鋒はマッチこと「花笠」(豪鬼)対「ゴエモン」。1ラウンド目は「花笠」が果敢に攻め、下段ブロッキングからの反撃で試合を優位に進める。しかし残り数ドットの「ゴエモン」がEX蟷螂斬から反撃の狼煙を上げ、一気に攻め立てて逆転勝利する。

ここで中堅おちびこと「石松」(ユン)が踏ん張る。「ゴエモン」、さらには中堅「弟子犬KFG」をもストレートで連破して勢いに乗る。だがこの日絶好調の「牛!?」がフルセットの接戦を制し、ボスこと「昭和」との大将戦にもつれ込む。

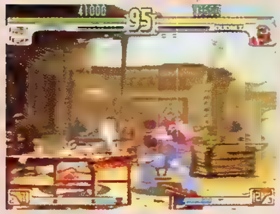
1ラウンド目は「牛!?」がレバー入れ投げからの中エイジスリフレクターなど、果敢な壁張りでラウンド先取。すると「昭和」が怒とうの特攻、パーフェクトで取り返す。最終ラウンドは、画面端エイジスの二択を凌いだ「昭和」がジャンプ強Ⓚ(ガード)から立ち強Ⓟ→暴れ土佐波砕きを決め、お互い体力わずか。最後はもつれたところを「昭和」が魂を籠めたしゃがみ強Ⓟで制した。

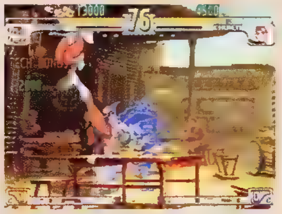

立ち強Ⓟ→暴れ土佐波砕きは、唐草とのキツい二択になっている。

2大優勝候補激突

準決勝第1試合、【マスターズ】の先鋒は「スペルマスターJ」(ケン)、【Vision】は「K.O」(ユン)。「スペルマスターJ」がしゃがみ弱Ⓚ×3→EX波動拳の得意連係でペースをつかむ。「K.O」これに対し幻影陣でダメージを蓄積させ、中鉄山靠を当てて形勢逆転。ラウンドを連取。さらには「DDにっと」との同キャラをも制した。後が無い【マスターズ】だが、ここで格闘ゲーム芸術家「MOV」が爆発する。

SGGK鳳翼扇の起き攻めで「K.O」を倒すと、続く「ヌキ」に対しては鳳翼扇ガードブロッキングから最大反撃を決めて圧勝する。さらに「ごくじん」戦では、氏得意のしゃがみ強Ⓚでのけん制を見てからしゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇で切り刻んだ。

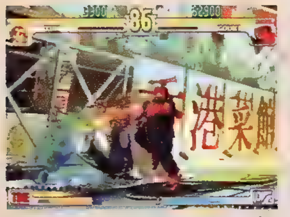

しゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇は出すこと自体に相応のコマンドテクニックを要求される。


鳳翼扇ガードブロッキングは大幅なSAゲージ増加と、大ダメージが見込める。

激戦を制したのは……

決勝戦、【チャンピオンロード～道～】の先鋒は大舞台での強さに定評がある「花笠」。対する【マスターズ】は上半身をさらして気合十分の「スペルマスターJ」。先鋒戦は斬空波動拳をうまく使った「花笠」が勝利する。

【マスターズ】中堅は「DDにっと」。「花笠」と第1回全国大会を優勝している身内同士の対戦。人読み全開の接戦を「DDにっと」が勝利。続く「石松」は第1回闘劇で「DDにっと」を破っているが、今回は「DDにっと」に軍配が上がる。そして大将「昭和」。試合はフルセットまでもつれたが、「DDにっと」がきっちりと幻影陣中の連続技をつなぎ勝利、古豪【マスターズ】の優勝となった。


「にっと」は「花笠」の二択を回避するパターンをズバリ読んでいた。


相手のバックジャンプに滅殺豪波動を素早く合わせる「花笠」。

闘劇'06 名勝負解説

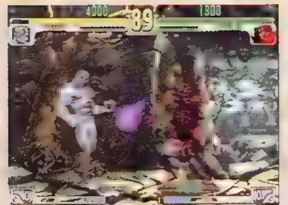
花笠（豪鬼） vs. ニヒロ（ユリアン）

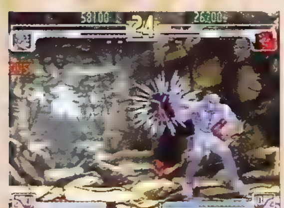
2回戦での大逆転劇。1発が大きい両者。慎重な試合展開になったが、最後で「ニヒロ」が見せてくれた。

まずは「花笠」が豪波動拳、斬空波動拳をうまく使い、有利に試合を運ぶ。波動拳を撃つことによって、ため技のデンジャラスヘッドバット、チャリオットタックルを出しにくくしている。またユリアンのジャンプは豪波動拳に引っ掛かりやすい上、不用意なジャンプには滅殺豪波動での対空が待っている。

「花笠」はさらに斬空波動拳を出す際に間合いを調節し、足元に当たるように出して主導権を握っている。

終始豪鬼ペースで「ニヒロ」の体力は残り数ドット。ダッシュからしゃがみ強Ⓟを当てて盛り返すが、「花笠」がたまらず強灼熱波動拳～しゃがみ中Ⓚ→強竜巻斬空脚でケズりを狙うが「ニヒロ」が全段ブロッキングして投げで反撃。会場を沸かせた。


「花笠」は足元を狙う斬空波動拳で試合を有利に運ぶ。だがしかし……。


会場が沸いたブロッキングからの逆転劇。日々の練習が報われた瞬間だ。

闘劇'06 名勝負解説

シロいたち（まこと） vs. 弟子犬KFG（ケン）

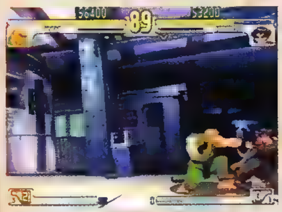
1回戦の注目試合、インファイトに優れる両者。中間距離での狙い、接近戦の駆け引きに注目だ。

開幕、「シロいたち」の疾風ためでのけん制。これは技の空振りにボタン離しで疾風をたたき込むのが狙い。ここでは「弟子犬KFG」がジャンプをしていたので、ためをキャンセルしてからガードに切り替えている。

「弟子犬KFG」はまことのダッシュは見てからどうこうできる速度ではないので、技を置いて対抗。これに対し「シロいたち」は、一瞬の様子見からのジャンプ強Ⓚで応戦する(唐草への昇龍拳とジャンプに両対応している)。

迎えた最終ラウンド、「弟子犬KFG」は起き攻めで弱攻撃×2の刻みから、「シロいたち」のジャンプにEX空中竜巻旋風脚を決めて一気に勝利。ヒット確認から二択回避のジャンプを狙った様子見までが、一連の強力なセットプレイだ。


疾風ためでのけん制は、慣れが必要だが使いこなせると強力だ。


二択を仕掛けつつ、さらに様子見へ移行。これはほかのキャラでも参考したい。

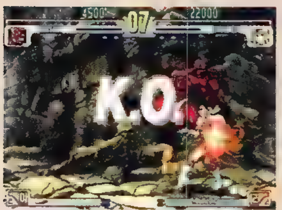
闘劇'06 名勝負解説

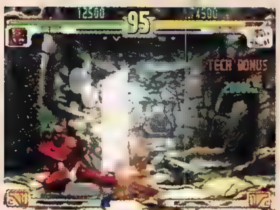
牛!?（ユリアン） vs. ラオウ（春麗）

壇上をかけた3回戦、守りが堅い両者。気の迷いや一瞬の判断ミスが、勝敗を分ける組み合わせ。

1ラウンド目終盤「牛!?」がレバー入れ投げを決め、お互い体力数ドット。「ラオウ」は起き上がりにEXスピニングバードキックで切り返しを試みるが、「牛!?」はこれをリープアタックでつぶして先制。EXスピニングは無敵時間が切れてから発生までに無防備な時間があるので、リープアタックに限らずタイミング良く持続の長い技を重ねれば連続技を直接決められる。

最終ラウンドでは開幕にレバー入れ投げを決めた「牛!?」。クイックスタンディングを取らない「ラオウ」に中エイジスリフレクターから、ガード不能の挟み込み連係へ移行。これはクイックスタンディングを取られても画面端に押し込む攻めになる、強力なセットプレイ。これがそのまま決め手となり、「牛!?」が勝利。


EXスピニングバードキックつぶしのリープアタック。ここからコンボも狙っていける。


レバー入れ投げ～中エイジスリフレクターから、タメ分割を使ってガード不能へ。

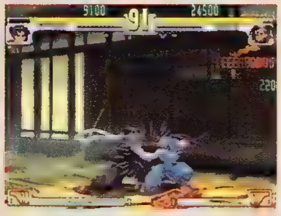
闘劇'06 名勝負解説

あるか（いぶき） vs. 毛帝（まこと）

2回戦、捕まえたいまことに対して、逃げるだけでは勝てないいぶき。早い展開についていけるがカギだ。

2ラウンド目、「あるか」が➡＋中Ⓚをヒットさせ、歩いて下段ブロッキングから反撃を決めている。いぶき側はうかつに打撃を当てにいくと、ブロッキングから唐草を決められてしまう可能性がある。まこと側からしても、小回りがきくいぶきに対し、直接投げを決めることは難しいので、ブロッキングしたいところ。お互い手を出しにくい展開になるが、「あるか」は虚を突いた形でしゃがみグラップディフェンスの打撃をブロッキングしていく。

ここから「毛帝」はジャンプ中Ⓚをかぶせていく。判定が強く、ガードやヒットさせてしまえば厳しい攻めになる。しかし、「あるか」はジャンプから空中ブロッキングで対処して勝利した。これは対空が無いキャラも応用できる。


相手の脊髄反射での行動をうまく突き、最大ダメージを取っていく「あるか」。


まことの強力なジャンプ攻撃は、空中ブロッキングで仕切り直していた。

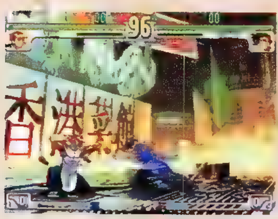
闘劇'06 名勝負解説

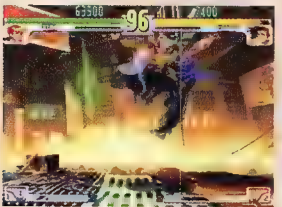
ゴエモン（ヤン） vs. 石松（ユン）

準決勝第2試合、機動力に優れるユンとヤンの対決。選択肢を絞りにくい空中戦をどう闘うかがキモ。

開幕「石松」のしゃがみ中Ⓟゲージために対して、「ゴエモン」は雷撃蹴で一気に接近、蟷螂斬を直接ぶつけていく。ユンのしゃがみ中Ⓟのゲージためは確かに厄介だが、分かっていればリーチの長い強攻撃や必殺技をぶつけていくのが有効。技によっては一方的につぶす（判定ではなく、攻撃属性で勝つ）ことも少なくないので覚えておこう。

ユン及びヤンの空中戦では相手の上を取ることが重要。2ラウンド目で「ゴエモン」は「石松」の雷撃蹴をジャンプでかわし、上から雷撃蹴をかぶせている。これに「石松」は雷撃蹴～バックジャンプ強Ⓟの一連の動作で、かぶせに対して反撃して勝利を呼び込んだ。ユンヤンともジャンプ強Ⓟは雷撃蹴に相性が良く、空中戦で威力を発揮する。


しゃがみ中Ⓟに対して蟷螂斬。強攻撃以上の属性なら打ち勝てることが多い。


重要なのは、何といっても空中戦。ジャンプ強Ⓟは当たりが強く有力視される。

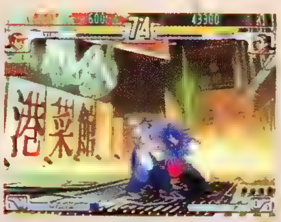
闘劇'06 名勝負解説

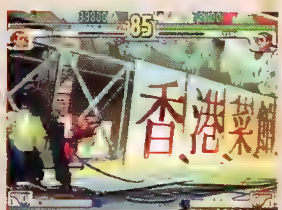
K.O（ユン） vs. DDにっと（ユン）

準決勝第1試合、時代をけん引した新旧最強ユンが壇上で激突する。細かい部分にうまさが光る。

開幕は「DDにっと」がバックジャンプからゲージをためるが、「K.O」は間合いを詰めて中鉄山靠をヒットさせ大幅にゲージを稼ぎ幻影陣を発動。その後「DDにっと」は雷撃蹴を高めヒットさせる。フレーム的には当てた側がわずかに不利な状況だが、展開が早く、仕掛けた側が有利に読み合いを進められる場面。「K.O」は弱Ⓟで割り込みを狙うが「DDにっと」は逆にブロッキングから弱Ⓟターゲットコンボ（以下TC）～幻影陣に持ち込み、ラウンドを取る。

2ラウンド目には、いきなり「K.O」の雷撃蹴～弱ⓅTC幻影陣のコンボが決まる。雷撃蹴から地上技を連続ヒットさせているのはさすが。近距離戦では「K.O」が認識間合いギリギリで出す、近距離立ち中Ⓚが決まり決着した。


早い展開で、フレームの不利を逆に利用。1フレーム単位の攻防となっている。


ユン同キャラ戦でも威力を発揮する近距離立ち中Ⓚ。ジャンプにも相性がいい。

これまでの闘劇を振り返る

闘劇ヒストリー vol.3

第二回に引き続き、ゴールデンウィークにディファ有明で開催された第三回闘劇。タイトル数こそ6とスリム化されたが、韓国選手の優勝や「暴君」小川の初タイトルなど、話題満載の二日間であった。

闘劇'05
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

大会名称　「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇 2005 FINAL
決勝開催日　2005年5月4日(水)～5日(木)
会　　場　ディファ有明



鉄拳5
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　64名

優勝

Nin

使用キャラ＝スティーブ
(韓国選手)

準優勝

でほる

使用キャラ＝ブライアン
(ゲームチャリオット辰巳店／千葉)



ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　32チーム64名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝

ウメヌキ

ヌキ＝春麗
ウメ＝ケン
(ゲームラビリンス／東京)

準優勝

すぐそれ

こくじん＝ダッドリー
KO＝ユン
(クラブ セガ 新宿西口／東京)



バーチャファイター4 ファイナルチューンド
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝

VFエリート

いのっち＝アキラ
こえど＝カゲ
ふ～ど＝リオン
(池袋ギーゴ／東京)

準優勝

押田・山口・細貝JV

天心＝リオン
セルフマン＝ジェフリー
不動＝カゲ
(ハイテク セガ 仙台／宮城)



ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
決勝大会開催日　5月5日
決勝大会出場人数　64名

優勝

キャベツ

石神井公園駅前センター／東京)

準優勝

ウー

(エンジョイパラダイス／大阪)



カプコンファイティングジャム
決勝大会開催日　5月5日
決勝大会出場人数　32チーム64名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝

覇者

マゴ＝かりん／アナカリス
ときど＝ジェダ／ユリアン
(アミューズメントパークネバーランド2／神奈川)

準優勝

未定

ウメハラ＝ガイル／ユリアン
ダン＝リュウ／かりん
(マグマックス／埼玉)



ギルティギア イグゼクス ＃RELOAD
決勝大会開催日　5月4日
決勝大会出場人数　32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝

マヲリキャプター小川♥

バチ＝ファウスト
小川＝エディ
kaqn＝紗夢
(プラボ上尾店／埼玉)

準優勝

(有)牛丼チェーン店「信屋」

ありさかしんや＝ロボカイ
イモ＝ザッパ
ネモ＝ファウスト
(ミラクル沼津／静岡)

の3カ条

トップ プレイヤーに聞け!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・ ™

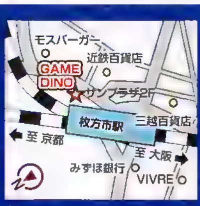
このゲームは、強いキャラを使っただけじゃ勝てないんですよ

闘劇'06 ネオジオ バトルコロシアム 優勝

KEE-ROC@SMK



HOME GROUND



GAME DINO

■住所:大阪府枚方市岡東町12-3 サンプラザ3号店

■最寄り駅:枚方

最初から優勝するつもりでやり込みました

――格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

やっぱり勝ち負けがはっきりするところがいいですね。やり込んだ人には結果がついてくるという点も理由の一つですかね。

――闘劇で『バトコロ』を選んだ理由を教えてください。

このゲームは、強いキャラを使っただけでは勝てなくて、「ハイパーチャージ状態の維持」のように、システムを深く理解してプレイすることが重要なんです。その部分が面白かったからですね。それとゲームシステム上で戦績が見られるので「自分がどれくらい伸びているか」、「一番頑張っているのがだれか」、そういった情報が明確に出るのでやりがいがありました。

――今回の闘劇ではどの段階で優勝を意識しましたか?

もちろん最初から優勝するつもりでした。去年の「NEOWAVE」はプレイし始めるのが遅くて、闘劇に間に合わなかったんですよ。それが悔しかったので、今回は徹底的にやり込みました。ここ1年は本当に『バトコロ』尽くしでしたね。

自分は格闘ゲームに限らず、とにかくやり込むタイプで、家庭用のRPGなんかはやり込む要素が無くなるまで徹底的にプレイしてしまうんですよ。なので『バトコロ』は使えるキャラはどのキャラもある程度勝てるレベルにはちゃんと仕上げてあります。

――闘劇が終了してから変化はありましたか?

アルカディアなどにも載った影響か、知らない人に声を掛けられるようになりました(笑)。後は対戦にもよく乱入されるようになりました。そのほかの変化としては、最近『メルブラ』勢が『バトコロ』に参戦してきているので、結構楽しくプレイできていますね。

――次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか?

SNKの新しい2D格闘ゲームが出たら、ぜひそれに取りかかりたいと思います。

負けないと自分の弱い部分が見えてこない

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

人の対戦でも、自分から乱入したときでも、常に相手のプレイを観察するようにしています。観察して得たネタを吸収しつつ自分のプレイに取り入れたり応用したりしますね。それと対戦で負けたときは、なんで負けたのか納得がいくまで連コインする場合もありますよ。でも負けるのは好きなんですよ。負けないと自分の弱いところが見えないですし。だから負けたときはその理由を携帯でメモるようにしています。もちろん勝ったときでも対戦中に気付いたことがあればメモは取りますね。そういう積み重ねは大切だと思います。

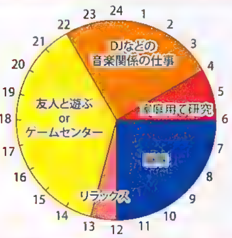
――家庭用を使った練習などはされるのでしょうか?

最近のプラクティスモードはよくできているので、自分の攻めを記録して自分にかけてみて、その対策を練ったり穴を見付けたりしています。そうして攻撃のパターンを何通りも探しています。

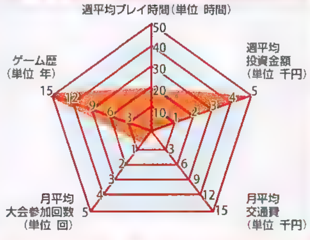
――うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

だれにも負けないと思えるくらいやり込めば、ちゃんと強くなると思いますよ。それでも負けたときは漠然と再戦するのではなく、負けた原因を徹底的に直すように努力ですね。最後にこれが一番重要なんですが、相手のクセは素早く見抜きたいですね。「ぶっ放しが多い」とか「この状況では跳んでくる」と分かるようになると勝率は上がってくるはずです。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:半端無くやり込め!!

弐:負けたときの原因を徹底的に直せ!!

参:相手のクセを見抜け!!



強くなるため

「勝ち」よりも対戦したときの楽しさにこだわりたい

闘劇'06 ネオジオ バトルコロシアム 準優勝

F2-PON@SMK



HOME GROUND



モンテカルロ

■住所:大阪府大阪市北区小松原町5-5

■最寄り駅:梅田·東梅田

人との「読み合い」が対戦の醍醐味

——格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

ゲームが好きだから、というの一番の理由です。一人でやるゲームよりは、人と対戦できるゲームの方がいいですね。だから格闘ゲームに限らず、野球やサッカーのゲームなんかでも遊んだりもしますよ。

——格闘ゲームをプレイする上でこだわりはありますか？

「勝つ」ことは気持ちいいけど、**普段は対戦の楽しさの方を重視しますね。だから僕は「魅せプレイ」**とか結構好きですよ。「こんなんできんねんぞ」的な（笑）。対戦でもチャンスがあれば決めていきたいと思っていますね。安定しないぞと言われたらそれまでですけど。

——闘劇で「バトコロ」を選んだ理由を教えてください。

ぶっちゃけ、勝てるからですね（笑）。ほかのゲームに比べて勝率が良かったんですよ。攻撃で相手を固め続けるようなゲームじゃなくて読み合いが発生するゲームで楽しかったというのもありますね。

——優勝する自信はありましたか？

かなりキツかったです。でもブロックを見たときは頑張れば上位にいけるかなとは思いましたね。「KEE-ROCが上がってきたらゴメン無理」って感じでしたが（笑）。決勝リーグに入った段階でKEE-ROCと当たると分かってたんで、いつも通り対戦してればどっちの結果でもいいかなと思ってプレイしましたね。相手はやり込んでる人なんで仕方ないかなと。

——闘劇が終了してから変化はありましたか？

特に変化は無かったんですけど、決勝で負けて2、3日たってから悔しくなりましたね（笑）。その場では「しゃあない」と割り切りましたが、もうちょっとやり込めばよかったなぁという思いはありました。

——次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

『KOF』シリーズか、SNKの2D格闘ゲームがあれば参加したいですね。

とにかく大切なのは実戦（対戦）経験！

——うまくなるために心掛けていることを教えてください。

人のプレイはよく見ますね。自分の使ってるキャラの連係は攻撃の流れとかはチェックしておいて自分の対戦に取り入れたりします。基本的に立ち回りに関しては、その場その場で臨機応変という感じですね。たまにイメージした攻めをゲーセンで試してみるということはありますけどよ。

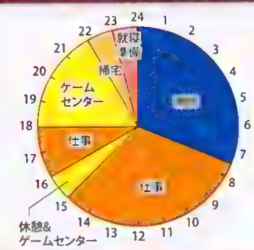
——家庭用で練習したりするのでしょうか？

コマンド入力やコンボに関しては2Dならば問題無いので特に練習はしていないですね。『鉄拳』でステステやれって言われたら無理ですけど。コンボに関しても調べとかはまったくやらないですね。どちらかというと人のをパクるんで（笑）。「こんなんできんねや」という感じで、ぱっと見て数回試すくらいですよ。もし安定しなかったらそのまま使わなくなりますし。あ、フレーム数値とかシステム的な数字もまったく頭に入ってないんですよね。

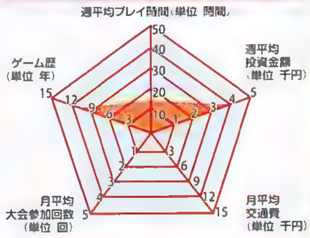
——うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

やっぱり実戦経験、というか、いろんな人間と対戦を重ねることが大切だと思いますよ。負けたときは負けた理由を考えて「次はこうしよう」という意識を持ってプレイするんですよ。それで負けたら「今度はこうしよう」というように、自分の中の選択肢を削りながらプレイしてほしいですね。後はそのゲームをのびのび楽しく遊んだらいいと思いますよ。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:実戦経験を積め!!

弐:負けたことを次に生かせ!!

参:のびのび楽しくプレイしろ!!

東西イデオロギー対決にひとまずの決着が!!

関西 vs. 関東という構図となった『NBC』。どちらのキャラ選択やスタイルが正しいのか、この決勝大会で証明される形になった。

ネオジオ バトルコロシアム

メーカー	SNKプレイモア／セガ
操作方法	8方向レバー＋5ボタン
発売日	2005年7月27日(稼働中)
使用基板	ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

Text：ケンちゃん

NEOGEO BATTLE COLISEUM
・ネオジオ バトルコロシアム・ TM

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

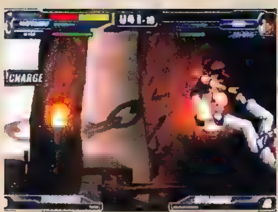
好勝負続出の1～2回戦

関東ではキム＆Mr.BIGが、関西ではキム＆ほたるが最強チームとして認識されており、どちらのスタイルが正しいかを証明する戦いとなった。

1回戦の注目は、関東最強級の「回転ときど」（キム、Mr.BIG）と、AW-NET勝利数ランキングぶっちぎり1位の「KEE-ROC@SMK」（キム、ほたる）という、優勝候補同士の激突。開始直後は「回転ときど」のMr.BIGがしゃがみAや後方ジャンプを活用し、「KEE-ROC」ほたるの攻めに対応。だが、「KEE-ROC」は空対空に成功すると、打撃と投げの二択を成功させてダブルアサルトを決め、ガラリと流れを変える。その後「回転ときど」はキムで盛り返すものの、ダブルアサルトで相手の回復可能体力を減らすことができず、少しずつ体力差が開く。最後は「KEE-ROC」のキムがきっちり連続技を決め、関東vs.関西の最強チーム対決を制した。

もう一つの注目カードは、「fan236-ユキーデ」（Mr.カラテ、ロバート）vs.「R-HOWARD@SMK」（キム、ロバート）という、東西極限流対決。ロバートで飛び道具と対空を使い分けて相手に攻めさせない「fan236」に対し、「R-HOWARD」はタクティカルステップをうまく使って接近し、精度の高い連続技で着実に体力を奪う。最後は残り体力ゼロの「fan236」が驚異的な粘りを見せたが、タクティカルステップからの攻撃をしゃがみAで止められ、極限流対決は西に軍配が上がった。

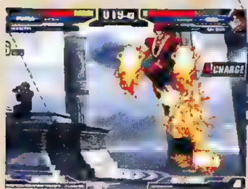
2回戦は関西トッププレイヤーの一人「なえら@SMK」（ほたる、アスラ）と、関東で稼働初期から活躍している「回転王」（キム、Mr.BIG）の対決に注目が集まった。中盤までは「なえら」ほたるの攻めに押され気味だった「回転王」だが、そこから高い対応力を見せ、「なえら」アスラの連係をことごとくGCステップで切り返し、大逆転で勝利。当初からキャラ対策を煮詰めてきた「回転王」の強さが、土壇場で発揮された結果となった。



「KEE-ROC@SMK」のほたるは接近してからが秀逸。相手を画面端から逃がさない。



フウマの爆裂究極拳が決まって勝負アリ！ 暗転した瞬間に会場全体が沸いた!!



一進一退の好勝負だった「マゴ」vs.「フジハラ」。最後はキムのめくりに……、

ネオジオ バトルコロシアム 決勝トーナメント

Champion：KEE-ROC@SMK

プレイヤー（左ブロック）	使用キャラ
YOC	リー、NEO-DIO
ツドウ@悪あがき	ナコルル、タン
fan236-ユキーデ	Mr.カラテ、ロバート
R-HOWARD@SMK	ロバート、キム
マッチ	キム、NEO-DIO
[illegible]	アイ、Mr.BIG
[illegible]	ほたる、サイバー・ウー
[illegible]	キム、ほたる
回転ときど	キム、Mr.BIG
KEE-ROC@SMK	キム、ほたる
こめまる	楓、ほたる
SASA@SMK	キム、Mr.BIG
あき～ら@smg	ロバート、ハンゾウ
[illegible]	覇王丸、サイバー・ウー
ホマー中妻・でぶくん@悪あがき	タン、リー
[illegible]	キム、Mr.BIG

プレイヤー（右ブロック）	使用キャラ
[illegible]	Mr.BIG、マルコ
fan109	ほたる、ミズチ
CAT	キム、Mr.BIG
ジャスミン	キム、ミズチ
GOROGORO	守矢、ほたる
なえら@SMK	ほたる、獅子王
[illegible]	K'、Mr.BIG
回転王	キム、Mr.BIG
一平ちゃん	キム、Mr.BIG
F2-PON@SMK	キム、ほたる
フジハラ	ハンゾウ、フウマ
マゴ	キム、Mr.BIG
[illegible]	楓、守矢
[illegible]	ほたる、鷲塚
こうや@バッタ	キム、ほたる
[illegible]	K'、キム

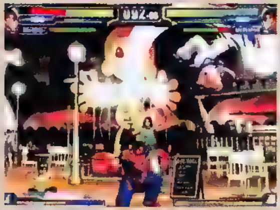
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠 ※使用キャラは１回戦のもの

激闘の準々決勝

激しい闘いが多く見られた準々決勝。「KEE-ROC@SMK」(キム、ほたる) vs.「ボマー中毒・でぶくん@悪あがき」(タン、リー)は、かたや最強キャラ候補、かたや使用率の低い希少キャラという、両極端な対決。開始直後に「でぶくん」タンがほたるに対空で撃放を決めるが、それ以降は一方的な「KEE-ROC」ペース。連続技を決め続け、あっという間にリーとタンを葬り去って準決勝にコマを進める。

逆のブロックでは「ジャスミン」(キム、ミズチ)と「回転王」(キム、Mr.BIG)の関東頂上対決が実現。序盤は「ジャスミン」のミズチがしゃがみD、遠距離立ちD、各種飛び道具、「回転王」のMr.BIGがしゃがみA、遠距離立ちDを中心に、ジリジリと立ち回る。一進一退の展開だったが、「回転王」の1フレジャンプ(後述のピックアップテクニック参照)が強飛燕斬に化けたことから流れが「ジャスミン」へ。立て続けに連続技を決めて大きくリードを奪った後、ミズチが飛び道具で要塞と化し、時間切れで「ジャスミン」が勝利。


痛恨の強飛燕斬。一度のミスが勝負の流れを変える、典型的なシーンだった。

東西対決の決着は？

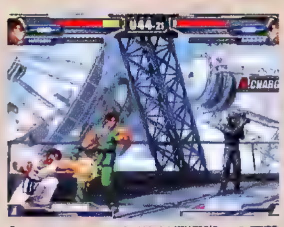
ベスト4に残ったのは、「R-HOWARD@SMK」、「KEE-ROC@SMK」、「ジャスミン」、「F2-PON@SMK」。関西勢三人、関東勢一人という構図になった。

準決勝第1試合は、「R-HOWARD@SMK」(キム、ロバート) vs.「KEE-ROC@SMK」(キム、ほたる)。「R-HOWARD」は先にダブルアサルトを決められるも、「KEE-ROC」の攻めを確実に迎撃して体力を奪っていく。ほたるが倒され「KEE-ROC」もここまでかと思われたが、ハイパーチャージキムが大爆発！ 一気にロバートを倒し、残ったキムもギリギリまで追い詰める。両者の体力が少ない場面で「KEE-ROC」の飛翔脚をガードした「R-HOWARD」は、GCステップからしゃがみAをヒットさせるが、ここで痛恨の連続技ミス。再び流れを取り戻した「KEE-ROC」が辛くも勝利をもぎ取った。

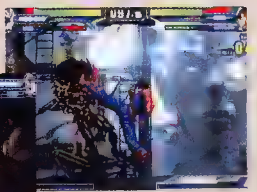
準決勝第2試合は「ジャスミン」(キム、NEO-DIO) vs.「F2-PON@SMK」(キム、ほたる)。何と「ジャスミン」はここでNEO-DIOを投入。リーチを生かしてほたるの攻めをしのぎ、先にダブルアサルトをヒットさせ交代。ハイパーチャージ状態のキムを登場させていい流れの「ジャスミン」だったが、「F2-PON」のほたるがダブルアサルトを決めてからは流れが一変。「F2-PON」はタクティカルステップやしゃがみAによる暴れで、「ジャスミン」の攻めを巧みに止めて勝利。関東勢はここで全滅となった。

決勝は「KEE-ROC@SMK」と「F2-PON@SMK」による、キム&ほたるの同キャラ対決。しゃがみAに対してGCステップで反撃をたたき込む驚異のプレイを見せた「KEE-ROC」が終始ペースを握り、そのまま闘劇'06の頂点に輝いた。

「KEE-ROC」はGCステップの精度が他を圧倒しており、覇者にふさわしいプレイを見せてくれた。やり込みは裏切らないことを体現した彼に、盛大な拍手を贈りたい。


「R－HOWARD@SMK」は飛翔脚への反撃を失敗。これが大舞台のプレッシャーか!?


「KEE-ROC」は相手のしゃがみAを読んでGCステップを仕込み、割り込んでいた。


NEO-DIOを投入した「ジャスミン」だったが、キム＆ほたるの勢いは止められず。

闘劇'06 ピックアップテクニック

研究の末に生まれた職人芸の数々

注目テクニック

使用率の低いレアキャラをやり込む職人プレイヤーが多く見られ、そんな職人たちの強烈なネタが何度もさく裂していた今大会。ここでは注目のテクニックをいくつか紹介しよう。

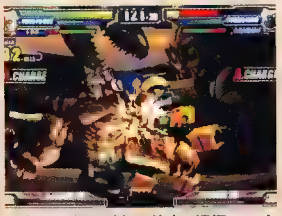
●対空裏拳

「FAN236-ユキーデ」は、ロバートの←+Aを対空に使っていた。各種龍撃閃に対して相手が遅めに跳び込んで来た状況で、早めに置いておくことで相打ちを取り、ダブルアサルトで追撃していたぞ。ヒットさせるのは非常に難しいが、リターンが大きいので、ジャンプ軌道の高い相手には狙ってみるといい。


発生は遅いが見返りの大きいロバートの←+A。打点の高さを生かして対空に。

●撃放を絡めた連続技

「ボマー中毒・でぶくん@悪あがき」、「ツドウ@悪あがき」のタン使い両氏は、跳び込みや雷鳴脚ヒット後の連続技など、要所でうまく撃放を決めていた。出した後は一度連打を止め、次は14ヒット目、以降は8ヒットごとに少し連打すると、ヒット数が大幅に伸びる。1ヒットごとに回復可能体力を減らせるのが魅力だ。


一定のリズムで連打→停止→連打……、と繰り返す。タン使い必須のテクニックだ。

闘劇'06 ピックアップテクニック

低リスクで窮地を脱する読み合いに必須のテク

1フレジャンプ

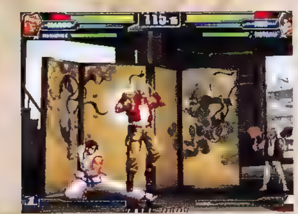
『NBC』においてはこれまで明らかにされていなかった防御テクニックが、決勝大会で隠しネタとして使用されていた。起き攻めが厳しいゲームだけに、必須といえるテクニックだろう。

普通にジャンプした場合、キャラが空中判定となるまでに数フレームを要するが、レバー上要素と同時に攻撃ボタンを入力すると、瞬時に空中判定となる。起き攻めを仕掛けられた際にこのテクニックを使えば、投げ技はくらわず、打撃技を重ねられても空中やられになるため、少ないリスクで二択を回避できるのだ。

ただし、受け身後やダウンしない吹っ飛びからの着地後は、1フレームだけガードしかできない状態があるため、完璧に打撃技を重ねられた場合は、このテクニックを使っても地上やられとなる。

また、ジャンプ攻撃を出すと着地にスキが生じるため、起き攻めをこのテクニックで回避しても、着地のスキに攻撃をくらう危険性がある。この辺りは読み合いだ。


驚異の起き攻め回避テクニックが判明。相手の起き攻めを低リスクで回避できる。


相手の1フレジャンプを読んだら、相手のジャンプ着地を狙う動きを取るといい。

トッププレイヤーに聞け! の3カ条

MELTY BLOOD Act Cadenza

テクいキャラはいいですね 永久とか本当に好きなんですよ

闘劇'06 メルティブラッド アクトカデンツァ 優勝

にが



HOME GROUND



新宿スポーツランド渋谷

■住所:東京都渋谷区宇田川町24-6

■最寄り駅:新宿

コンボが途切れるとガックリきます

—にがさんが格闘ゲームをプレイした理由を教えてください。

やっぱり楽しいという理由が大きいですね。だれかと対戦しているときだけじゃなくて、コンボ練習も楽しいですよ。気が付いたら同じキャラで2、3時間やってたりしますし。基本的にコンボをミスりたくないんですよね。恥ずかしいとかそういうんじゃなくて、コンボが安かったり、途切れちゃったりするとほんとガックリくるんですよ。

—闘劇で『メルブラ』を選んだ理由を教えてください。

やっぱり稼働直後から「勝てた」というのが理由ですね。これをやり込んでおけば大会で勝てちゃうんじゃないかという感じでしたね。実は『メルブラ』はゲーセンで稼働すると聞いてから、稼働1週間くらい前にPC版で練習を始めたんですよ。それで稼働してプレイしてみたらちゃんと勝てた。選んだキャラも当たりだったので(笑)。

—使用キャラは[illegible]ているんですか?

基本的に全キャラいじりますよ。その上で自分に合いつつ強いキャラを選択するようにしています。格ゲーって好きなキャラだけでは勝てなくなってると思うんですよ。だから強い(ハイリターン)キャラを意識して選ぶようにはなっていますね。それでも面白くないと使いませんけど。この「面白い」ってのはテクいコンボがあるキャラってことですね。永久コンボとか長いコンボが本当に好きなんですよ(笑)。

—闘劇後に[illegible]

チーム戦も楽しいんですが、もしシングルで大きい大会があったら今度こそ優勝を狙いたいですね。

—次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか

『メルブラ』をずっとやってたせいでこれまでほかのゲームをたいして触れられなかったんですよね。実は今回の闘劇では『ギルティ』はエリアでの準優勝が多く、結局『メルブラ』への影響を考えてあきらめたんですよ。なので来年は……。

ローリスクでハイリターンを目指せ

—うまくなるために心掛けている[illegible]

まずやり込んでいるゲームは毎日触れることですね。何か衰えちゃいそうな気がするんですよ。『メルブラ』に関していえば、常にリターンを考えてプレイしますね。あまりリスクを負わずに、できるだけ高いリターンを得るように立ち回ることを心掛けています。

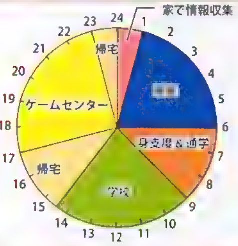
—普段はどのような練習をされ[illegible]

例えば、カウンターヒットしたときの最大コンボを考えたり、トレーニングモードや友達に付き合ってもらって、リターンの高い技をぶっ放したときにどれだけリスクを負うのかといったことや、確定反撃技を調べたりしていますね。そこで調べた「使えるネタ」は大会まで隠しておくんですよ。だから常に次の大きな大会を意識して練習している感じですね。

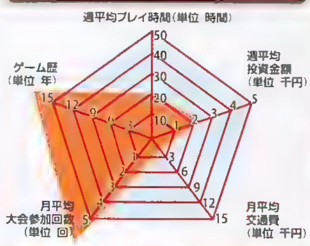
—うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

トレーニングモードを使って、さまざまな状況における対応や、コンボや技の返し方などの気になったことは、すぐに調べるようにするといいと思います。自分は野試合で目に付いた攻め方はすぐに「その攻撃は何択なのか」を聞いたりしています。それとネタ殺しを避けるためにも、全キャラの情報を仕入れておきたいですね。特に強キャラの情報は押さえておいた方がいいと思います。後は相手を封殺できるように自分の攻撃を押しつけるようにプレイするのも大切です。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱: 思いついたことはトレーニングモードでとことん調べろ!!

弐: 全キャラの情報を仕入れろ!!

参: 自分のプレイを押しつけろ!!



強くなるため

自分で言うのもなんですが 今はちょうど油が乗っている時季かも

闘劇'06 メルティブラッド アクトカデンツァ 準優勝

さとけん



HOME GROUND



GAME SKY

■住所:愛知県名古屋市中区大須2-18-45

■最寄り駅:大須観音駅

モチベーションはプレイヤー人口

――さとけんさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

相手と1対1で競い合うことが好きなんじゃないですかね。シューティングとかアクションは全くやらないんですよね。PS2も壊れたまま直してないくらいですし。だから割と格闘ゲーム一択のような感じですね。勝ちにはこだわるけど楽しいのも大事、そんなスタンスでプレイしています。

――闘劇で『メルブラ』を選んだ理由を教えてください。

理由……といえるかは分かりませんが、ほとんどゲームをやらなくなってゲームセンターからも半年くらい足が遠のいた時期があったんですよ。そのときに「元は同人だけど完全に新しい2D格闘が出るぞ」という話を聞いて、軽い気持ちで触ったのが始まりですね。PC版もやったことがなかったので、最初はコンボだけじゃなくて必殺技すら分からないくらいであっさりやられちゃって、う～ん……という感じでしたよ。でも新作ということでプレイヤーもかなり多かったので頑張ってプレイし続けて今に至る感じです。

――闘劇が終了してから変化はありましたか？

かなり鼻が高くなりましたね（笑）。自分で言うのも何ですが、今ちょうど油が乗ってる時季かもしれませんね。少なくとも今回準優勝したことでかなり自分に自信が付きました。

――次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

次があるならばやっぱり『メルブラ』ですかね。2D、3Dは全然気にしないタイプなんで、楽しそうでいてプレイヤー人口が多いゲームならばぜひやってみたいですね。ちょっと質問とは離れますけど、3Dでの経験は2Dに役立つと思っています。「意識配分」とでも言っていいのかな。手癖でキャラを動かすんじゃなくて、状況と展開に合った形で動かしていけるような意識が身に付くんですよ。

経験でもやり込みでも無く、ひらめきが重要

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

一言でまとめちゃうと「考える」ことですね。状況状況で一番意識すべきポイントを考えるようにしています。さっき言った「意識配分」ということなんですが、それをちゃんと考えるようにすると勝てるようになりますよ。後は人の対戦風景を観察したりもします。攻撃の選択肢だったり、いろいろとひらめく瞬間があるんですよ。経験でもやり込みでもなくて、自分の場合はやっぱりひらめきが重要ということになるのかなぁ。ゲームの本質とは多少離れていても、自分の中で組み上げた理論は完結させるようにはしています。

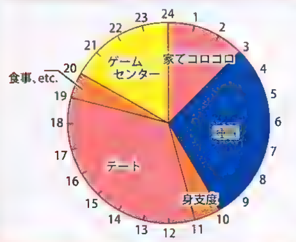
――家庭用はやらないとのことですが、そのぶん練習はされますか？

ふらっとゲームセンターに行って、2クレジットくらい使ってCPU戦で自分の動かしたいように動かすくらいですかね。自分はそんなにみっちりプレイしないんですよ。練習嫌いなんで。でも最低限自分の中でやっておかなくちゃダメというラインまではプレイするようにはしていますけどね。

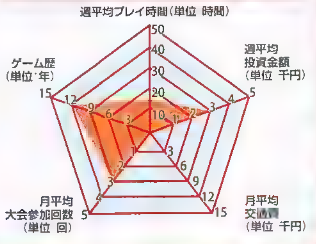
――うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

繰り返しになりますが、「意識配分を考えろ」というのがまずあって、後は練習もやり込みも全部ひっくるめて「頑張れ」と「気合いだ」という感じですね。いや、ほんと普段から人に相談されたときにもこう言ってるんですよね。とにかく頑張ってください（笑）。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱:意識配分を考えて闘え!!

弐:とにかく頑張れ!!

参:気合いだ!!

『MBAC』の集大成がここに!!

稼働から1年以上が経過し、一つの結論を出すにふさわしい舞台となった闘劇'06の主な流れと注目試合を追っていこう。

MELTY BLOOD Act Cadenza

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

メルティブラッド アクトカデンツァ

メーカー	：エコールソフトウェア
操作方法	：8方向レバー+4ボタン
発売日	：2005年3月下旬(稼働中)
使用基板	：NAOMI GD-ROM

Text：もっぷ、KZA

多数のキャラが出そろった決勝大会

当日予選では東海の【Come or DIEより こんにちは】「らすき」(七夜志貴)、「スズカ」(アルクェイド)が通過し、蒼崎青子、琥珀、猫アルク以外の18キャラが決勝大会に出そろった。これは本作の絶妙な対戦バランスを表した結果だろう。

左上のブロックでは東海のトップチーム【花びら満開キャンディーズ頑張る】が圧倒的な攻めを見せ付けて会場を沸かせる。先鋒「kubo」(シオン)、大将「さとけん」(赤主秋葉)がそれぞれ得意の展開に持ち込んで、関東のチームを3連続で倒してベスト4へと駆け上がる。

左下のブロックではキャラ使用率1位の弓塚さつきが固まったが、これを【ネロネルネーロネ】「レッド」(ネロ・カオス)がキャラ相性を生かして一気にくらい尽くす。北海道の雄「でんぱ」、関東でも高い評価を得ている関西の「音夢にゃん」と連破して、公式全国大会準優勝者「腐乱人形」にまで手を掛けるが……。ガードの堅さに定評のある「レッド」でも弓塚さつきの起き攻めは見切れず、「腐乱人形」が圧殺。【魔法少女リリカルフランドール】が壇上へコマを進めた。

右上のブロックでは『GGXX SLASH』と2冠を狙う「ゆきのせ」に注目が集まったが、「千神」ワールドに引き込まれて1回戦敗退。同じく2冠を狙う「少年」擁する四国のチーム【カイ＋1】が勝ち上がった。

右下は全国大会優勝者「ILS」擁する【TALES OF THE ILS】を筆頭に、関東、関西、東海の強豪ひしめく最難関のブロックとなる。1回戦で「にが」が試合開始直後に永久コンボを決めるも、途中で落としてしまいそこから「ひょんける」に逆転負けを喫するなどの波乱はあったものの、「ILS」が貫禄を見せ付けて逆2タテし、そのまま【TALES OF～】が順調に勝ち上がった。

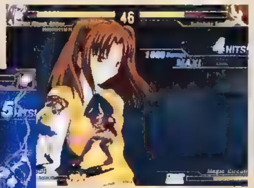
壇上には中野勢2チームに、東海勢と四国勢が1チームずつと、地域の格差がやや縮まった結果となった。



「kubo」&「さとけん」の東海勢が、一気に中野勢を倒して、ベスト4へ。



【参宮橋】対【⊂ニニニ(＾ω＾)ニコ～Nin～♪】では、関西に軍配が上がる。



1回戦の注目試合「にが」対「ひょんける」は、激しいシーソーゲームとなった。

メルティブラッドアクトカデンツァ決勝トーナメント

Champion: TALES OF THE ILS

チーム	プレイヤー
Come or DIEより こんにちは	らすき(七夜志貴) スズカ(アルクェイド)
[illegible]	ディムロス(軋間紅摩) 芳乃(レン)
[illegible]	しいな(有間都古) ゴーストQ(メカヒスイ)
[illegible]	K太(弓塚さつき) ALF@K太さんの下僕(遠野志貴)
[illegible]	ぷぷ(ネロ・カオス) レイ(翡翠&琥珀)
花びら満開キャンディーズ頑張る	kubo(シオン) さとけん(赤主秋葉)
上海アリスうどんげ団	ジン(翡翠) 白(レン)
[illegible]	めっしぃ(翡翠&琥珀) フィクサーロリ山(弓塚さつき)
[illegible]	mascle(軋間紅摩) shadow(赤主秋葉)
[illegible]	F･T(有間都古) 某七瀬R(レン)
デッドリースピン	しゅう(レン) 小路(軋間紅摩)
魔法少女リリカルフランドール	腐乱人形(弓塚さつき) K猫(暴走アルクェイド)
[illegible]	でんぱ(弓塚さつき) 元町マンディ(シエル)
[illegible]	するめ(遠野志貴) レッド(ネロ・カオス)
[illegible]	すずめ(シエル) ねむとら(メカヒスイ)
[illegible]	音夢にゃん(弓塚さつき) キャメイ(シエル)
カイ+1	カイ(赤主秋葉) 少年(ワラキアの夜)
U-80	かんな(有間都古) カエデ(翡翠&琥珀)
Heart To Heart	かずゆき(シエル) 鳳仙花(ネロ・カオス)
[illegible]	G01(弓塚さつき) nekoo(吸血鬼シオン)
[illegible]	ゆげちぃ(吸血鬼シオン) 千神(翡翠&琥珀)
ゆきのせが画面端	ゆきのせ(遠野秋葉) SII(アルクェイド)
女!!	KAZ(翡翠&琥珀) TTK(暴走アルクェイド)
[illegible]	レテル(遠野志貴) 琴真(有間都古)
[illegible]	S.B.T(暴走アルクェイド) まるす(アルクェイド)
[illegible]	どれみふぁでぐち(有間都古) コウ(赤主秋葉)
[illegible]	鴨音(シエル) 深空(遠野志貴)
[illegible]	はと(赤主秋葉) 織(遠野志貴)
[illegible]	たー(レン) たしろ(翡翠&琥珀)
[illegible]	ともゆき(赤主秋葉) ノエイン(有間都古)
[illegible]	ひょんける(弓塚さつき) せこい(ネロ・カオス)
[illegible]	ILS(暴走アルクェイド) にが(シオン)

SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

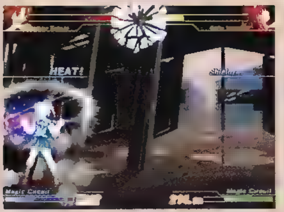
北海道・東北ブロック　関東ブロック　東京ブロック　中部ブロック　近畿ブロック　中国・四国エリア　九州・沖縄エリア　当日予備予選または海外選出枠

意地がぶつかり合う準決勝

準決勝第1試合は、【花びら満開〜】「kubo」対【魔法少女〜】「腐乱人形」で始まった。エーテライト・エアでの起き攻め拒否で「kubo」が先取すれば、「腐乱人形」もダッシュでの裏回りをスムーズに決めて一進一退。3ラウンド目は、「腐乱人形」がMAX状態でのアームループを数度決めて「kubo」を仕留めに掛かるが、残り1ドットがケズリ切れない。「kubo」はこの状態でも攻めの姿勢を崩さなかったが、空中投げミスのシールドを突かれて敗退。

追い込まれている嫌なムードだったが、これを「さとけん」が「腐乱人形」の強制開放を読み切り、シールドで取って払拭する。これで流れは一変、「さとけん」の起き攻めと空中ガード読みの空中投げが冴え渡り、「腐乱人形」、「K猫」を2タテする。

一方、【カイナ1】対【TALES OF〜】は「にが」が快調にBカッティング・シンクでのループコンボをたたき込み、【TALES OF〜】の勝利。「ILS」が全国大会2連覇へ王手を掛ける。


準決勝での流れを決定付けた「さとけん」のシールド。強制開放を読み切った。

大接戦となった決勝、最後に立っていたのは……

東海勢と中野勢のトップがぶつかり合うこととなった決勝は、シオン同キャラ戦で始まった。永久コンボができないところを思い切りのいい攻めでフォローする「kubo」が、高めのジャンプ【A↓C(すかし)】↓しゃがみAで崩して先制。さらに攻める「kubo」だったが、2ラウンド目以降は要所で「にが」のシールド押しっぱなしに引っ掛かってしまい、そのまま押し込まれてしまう。

「にが」はこの勢いで、「さとけん」も追い詰める。シールドを多めに使って強引に読み合いに持ち込んで、赤主秋葉の防御力の低さに付け入る。この策がうまくはまり、3ラウンド目も「にが」がリードして終盤へ突入する。このまま一気に優勝まで駆け上がるかと思われたが「さとけん」は「にが」の動きを逆手に取り、終盤の勝負どころで空中ダッシュ〜垂直2段ジャンプでシールドを誘って空中ダッシュCから連続技、そして強制開放を当てて逆転勝利を収める。

後が無くなった「ILS」は初戦以来久し振りの登場で、動きが固くミスを連発。これを逃さない「さとけん」が1ラウンドを先取。続くラウンドはカルスト・イェーガーで「ILS」が盛り返すが、再びコマンドミスから「さとけん」に主導権を握られてしまう。

そのまま体力差は逆転し、さらに画面端で強制開放を当て、「さとけん」が赤主・檻髪のフィニッシュを狙う。この決定的な場面で「ILS」は迷わずリバーサルのEXアルトネーゲルを繰り出す。この信念のこもった技が「さとけん」を捕らえて「ILS」が九死に一生を得る。最終ラウンドは「さとけん」の空中シールドのスキを狙っていた「ILS」が落ち着いて連続技を決めて圧勝。「ILS」が全国大会に続き、連覇を果たした。


「にが」が「kubo」を倒し、「さとけん」も追い詰めるが、シールドを読まれて敗退。


最終局面で強気のリバーサルを出した「ILS」が、会場すべての流れを引き込む。


「ILS」はこれで全国大会を2連覇。まさにこのゲームに愛されている男といえよう。

闘劇'06 名勝負解説

千神（翡翠&琥珀） VS. ゆきのせ（遠野秋葉）

『GGXX SLASH』との2冠を狙う「ゆきのせ」が1回戦で、思わぬ苦戦を強いられることになる……。

1回戦から関東勢同士の対戦となった【スクエアEXカリバーン】の「千神」(翡翠&琥珀)対【ゆきのせが画面端】「ゆきのせ」(遠野秋葉)の試合。

序盤から「千神」のペースで試合が進む。下がる「ゆきのせ」を空中投げで捕まえ、そこからの起き攻めを連続で決めて開幕から体力の7割を減らす。「ゆきのせ」も負けじと強制開放で切り返し、そこからの起き攻めで五分に持ち込む。だが「ゆきのせ」のコンボミスが命取りとなり「千神」の暴れがヒット。たまらず「ゆきのせ」が地上受身を取ってしまい、「千神」が逃さずに先取。

続くラウンドも「ゆきのせ」が先制するが、一度ダウンしてしまうと「千神」得意の千神式から抜けられず、1回戦から「ゆきのせ」チームが負ける波乱の展開となった。


「ゆきのせ」がガードを崩そうとするものの、暴れのしゃがみBがヒットしてしまう。


空中シールドの空振りから「ゆきのせ」が「千神」の起き攻めの前に散ってしまう。

闘劇'06 ピックアップテクニック

決勝大会で見られた投げのテクニック

なかなかガードを崩せない本作で、重要になってくるのは投げ。決勝大会ではその使い方が大きな差になっていたぞ。

投げのポイント

2P側限定で頻繁に狙われやすい、画面端での裏回り。タイミングによっては表に落ちることもでき、非常に見切りにくい。しかし、起き攻めのタイミングによっては裏回り〜着地しゃがみAより、こちらが起き上がってからの地上投げの方が早い。うまく見切って切り返したい。

「kubo」の起き攻めに対して「腐乱人形」が効果的に使っていたぞ。

また、空中ガード時の硬直が短く、困ったらとりあえず空中ガードが強力な本作。これに対して「さとけん」は、ある程度の先読みで空中投げを入れ込んで捕らえていた。

相手のジャンプ上昇中なら失敗しても反撃を受けづらく、逆に空中に居る相手をジャンプAなどでカウンターを狙いに行くことができる。


シオンなどの裏回りは、タイミングが遅いなら地上投げで簡単に返せる。


低空ダッシュからの空中投げ。相手の空中ガードを予想して入れ込む。

闘劇'06 名勝負解説

ディムロス（軋間紅摩）vs. さとけん（赤主秋葉）

ベスト４をかけた３回戦、逃げる赤主秋葉を軋間紅摩がとらえられるかどうかが勝負の分かれ目となった。

闘劇前から評判の高かった「さとけん」（赤主秋葉）対東西戦の関東代表も務めた軋間紅摩使い「ディムロス」。キャラ相性では赤主秋葉の高い機動力により、軋間紅摩側が触れず、事故以外ではなかなか勝ちづらい組み合わせ。

「さとけん」は定石通り、軋間紅摩に触れられない間合いで空中鳥を落とす、カウンターを取られないジャンプ攻撃の振り方を熟知しており、1ラウンドをほぼ無傷で先取。

続く2ラウンド目もていねいに立ち回っていた「さとけん」だったが、コンボミスの多さが仇となり「ディムロス」に取り返される。だがしかし、最終ラウンドでも落ち着いていた「さとけん」がリードを奪ってから逃げ回り、余裕を持って「ディムロス」を下して準決勝へと駒を進めた。


空中鳥を落とす、二段ジャンプ、空中ダッシュを駆使されると追い付けない軋間紅摩。


防御力の低さからこの体力差があるにもかかわらず、圧壊で軋間紅摩が逆転。

闘劇'06 名勝負解説

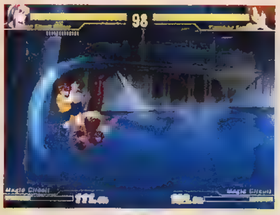
にが（シオン）vs. ひょんける（弓塚さつき）

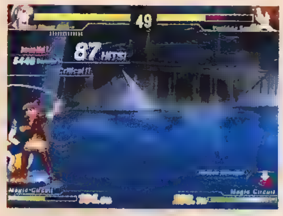
優勝候補【TALES OF ～】の１回戦は、東海の強豪【たまたま通り～】。「にが」が永久を決めるが……。

永久職人「にが」（シオン）対東海勢の弓塚さつき使い「ひょんける」の試合。

試合開始2秒で「ひょんける」がシオンの低空ダッシュ攻撃を空中ガードしてしまい、地上攻撃から「にが」が早くも永久コンボに入ってしまう。これは永久コンボショーになってしまうのではないかと思われたが、残り40カウントで「にが」が痛恨のコンボミス。その後の「ひょんける」が起き攻めを3回連続で決めて、一気にラウンドを巻き返す。

続く2ラウンド目は序盤から「ひょんける」ペースで進む。空中投げや暴れつぶしの固めなどを駆使してうまく立ち回り、中盤で「にが」の暴れを多少くらいつつも、最後はしっかり強制開放対策の起き攻めで締めて「ひょんける」が大金星を上げた。


ジャンプ攻撃をガードしてしまい、空中ガードできない立ちBから永久へ。



ここでの永久コンボミスから試合の流れが「ひょんける」へと傾いていくことになる。

闘劇'06 名勝負解説

さとけん（赤主秋葉）vs. ILS（暴走アルクェイド）

優勝を決めるための最終戦、「さとけん」ペースで進む試合を「ILS」が強引にひっくり返す。

決勝大会戦で共に負け無しの大将同士の試合。勝った方が覇者となる最終戦で先制したのは「さとけん」。赤主秋葉の強力な起き攻め、そして「ＩＬＳ」のコマンドミスへの確定反撃で残り体力1割まで追い詰め、対空読みシールドから反撃をしっかり決めて「さとけん」が先取。

2ラウンド目は「ＩＬＳ」が先制して「さとけん」を追い詰めるも空中鳥カウンターから巻き返され、残り体力2割でブラッドヒート状態の赤主秋葉の起き攻めをくらう状態でもはや絶望的かと思われたが、ここで「ＩＬＳ」がＥＸアルトネーゲルをぶっぱなし、それが見事にヒット。「ＩＬＳ」が大逆転する。

3ラウンド目もそのまま流れに乗って「ＩＬＳ」が2連覇を達成することとなった。


強力な暴走アルクェイドのジャンプＢだが赤主秋葉のジャンプＢが打ち勝つ。


完全にラストアークで返されると思ったがぶっぱなしがヒットした。

闘劇'06 名勝負解説

さとけん（赤主秋葉）vs. にが（シオン）

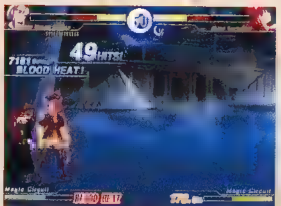
決勝で先に大将を引きずり出された「さとけん」が、「にが」に追い詰められる。だがしかし……。

決勝まで無敗で勝ち続けてきた「さとけん」対若干ミスが目立つもののしっかり勝ち上がってきた「にが」。

序盤は堅い立ち回りで「さとけん」が堅実にダメージを与えていき、「にが」が攻めなければいけない状況を作って、それを迎撃する形で先取する。

2ラウンド目は「さとけん」がまず立ち回りで体力7割を減らすも、赤主・檻髪を読んで入れ込みのジャンプで回避したのが決め手となり、その硬直に7000オーバーの大ダメージ連続技を決めて「にが」が取り返す。

そして迎えた最終ラウンド、「さとけん」の強制開放を読んで「にが」が勝ったかと思われたが、ここで「にが」がなぜかしゃがみCを連打し始めて逆転負け。という悲劇が起こり「さとけん」が勝利した。



赤主秋葉で強気に攻め過ぎたのが仇となり１コンボで逆転されてしまう。


安易な強制開放が命取りとなり、このまま永久に入ると思われたが……。

これまでの闘劇を振り返る

闘劇ヒストリー vol.4

三日間による全9タイトルと、これまでで最多のボリュームとなった第四回。「ちび太」率いる【Virtua☆Fusion】が優勝を逃すなど、本命と呼ばれていたチームまたは選手が、次々と敗れていく波乱含みの大会となった。

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

大会名称 「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT 闘劇 2006 FINAL
決勝開催日 2006年5月3日(水)～5日(金)
会　　場 ディファ有明



北斗の拳
決勝大会開催日
5月3日
決勝大会出場人数
64名

優勝 紅の豚
使用キャラ＝トキ
(ゲームプラザソフテム／大阪)

準優勝 タジ君
使用キャラ＝ユダ
(新宿スポーツランド本館／東京)



バーチャファイター4
ファイナルチューンド
決勝大会開催日
5月3日
決勝大会出場人数
32チーム96名
(チーム内同キャラクター可)

優勝 やりおった
K-2＝サラ　灘琉豪＝アキラ　ゲームセンター嵐＝ジャッキー　(ゲームチャリオット 六方店／千葉県)

準優勝 Virtua☆Fusion
ちび太＝リオン　大須晶＝アキラ　ヌキ＝アオイ
(セガ ワールド 本庄／埼玉)



鉄拳5
DARK RESURRECTION
決勝大会開催日
5月3日
決勝大会出場人数
32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 No-Respect
ショウ＝デビルジン　ユウ＝フェン　ジロー＝スティーブ
(ナムコワンダーシティ名古屋 プラボ名古屋店／愛知)

準優勝 埼玉POPY代表
ハマハー＝リー　ダイパン＝キング　激鉄＝ガンリュウ
(AmusementStage POPY／新潟)



ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
決勝大会開催日
5月4日
決勝大会出場人数
64名

優勝 カオル
(ABABA天神橋店／大阪)

準優勝 許元豪
(台湾選手)



サムライスピリッツ
天下一剣客伝
決勝大会開催日
5月4日
決勝大会出場人数
32チーム64名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 明鏡止水～初心者攻略サイト～
ミシマ＝いろは　ドロ＝幻庵
(スーパービンゴ郡山店／福島)

準優勝 高田
ふせますた＝ミナ　ユウ＝雲飛
(アミューズランドガディス／富山)



ストリートファイター III
3rd ストライク
決勝大会開催日
5月4日
決勝大会出場人数
32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 マスターズ
DDにっと＝ユン　MOV＝春麗　スペルマスターJ＝ケン
(プラボ 上尾店／埼玉)

準優勝 チャンピオンロード～道～
昭和＝まこと　石松＝ユン　花笠＝豪鬼
(クラブ セガ 新宿西口／東京)



ネオジオ
バトルコロシアム
決勝大会開催日
5月5日
決勝大会出場人数
32名

優勝 KEE-ROC @ SMK
(MAXPLAZA 善通寺／香川)

準優勝 F2-PON @ SMK
(チャレンジャーガムガム店／大阪)



メルティブラッド アクトカデンツァ
決勝大会開催日
5月5日
決勝大会出場人数
32チーム64名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 TALES OF THE ILS
にが＝シオン　ILS＝暴走アルクェイド
(POWER STICK／神奈川県)

準優勝 花びら満開キャンディーズ頑張る
kubo＝シオン　さとけん＝赤主秋葉
(アミューズメントジャングル 南草津店／滋賀)



ギルティギア
イグゼクス スラッシュ
決勝大会開催日
5月5日
決勝大会出場人数
32チーム96名
(チーム内同キャラクター不可)

優勝 ゆきのせです
ゆきのせ＝テスタメント　KA2＝紗夢　GNT＝ミリア
(TRF@メイドゲーセン／東京)

準優勝 テロだー!!
BLEED＝ジョニー　ドミー＝闇慈　シュウト＝アクセル
(サミーズストリート 156 相模大野／神奈川)

の3カ条 トップ・プレイヤーに聞け！

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL™

基本的な立ち回りとコンボがわかれば そのキャラの穴が見えてくる――

「闘劇'06 ギルティギアイグゼクス スラッシュ 優勝」

KA2



HOME GROUND



クラブセガ秋葉原

■住所：東京都千代田区外神田1-10-9

■最寄り駅：秋葉原

明確に「勝ち負け」がはっきりするのがいい

――KA2さんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

もともと勝負事が好きなんです。手軽に、そして明確に勝ち負けが出る格闘ゲームは絶好のツールですからね。

――格闘ゲームをプレイするようになったきっかけは何だったんですか。

昔からゲームが好きでゲーム屋に頻繁に足を運んでいたんです。ある日、その店にネオジオ筐体が設置されていたのを発見して、『餓狼伝説』をプレイしたのがきっかけですね。対戦型のゲームをプレイしたのが初めてだったので非常に新鮮で、何度もプレイしているうちにいつのまにかハマってました。そのころは普通にCPU戦をやっていたんですけど、「勝つこと」を意識して格闘ゲームをプレイし始めるようになったのは『KOF'95』からですね。友人とよく競い合っていましたよ。

――闘劇で『ギルティ』を選んだ理由を教えてください。

『ギルティ』シリーズ以外のゲームはあまりやり込んでいないので必然的に『ギルティギア イグゼクス』になりました。

――使用キャラはどのように決めているんですか？

強キャラを選んだりといったことは特に無いんですけど、昔から格闘ゲームは中国系のキャラが好きで使ってるんですよ(笑)。その流れで『ギルティ』では紗夢を使っていますね。

――闘劇で優勝したことで変化はありましたか？

あまり変化はないですね。でもちょっと負けづらくなったというのはあるかもしれません。その影響か本キャラを使って対戦する機会もちょっと減っていますね。あ、後はゲームセンターで「おめでとう」といった言葉を掛けられたり、話し掛けられることが増えたましたね。

――次の闘劇で狙ってみたいタイトルはありますか？

次も当然、『ギルティ』シリーズですね。

対策が分からないキャラは自分で使う！

――うまくなるために心掛けていることを教えてください。

相手が強くて負けてしまったときに、こっちのどんな行動が負けやすくて、相手のどんな行動が強かったのかを考えて、相手の行動に勝てそうな動きをどんどん試すことを心掛けていますね。

――普段はどのように練習しているのでしょうか？

対戦していて対策がよく分からないキャラはとりあえず自分で使ってみるようにしています。基本的な立ち回りが分かったり、コンボができるようになるころにはそのキャラの弱いところが見えてくるので、その後は、本キャラを使ってひたすら対戦ですね。

――家庭用をプレイされたりするのでしょうか？

『ギルティ』に関しては家庭用を買ってプレイしています。ほかのゲームは買うことは少ないですね。家庭用を駆使して調べをしたりするというのはあまり無くて、情報収集の比率としてはネットなどを利用する機会の方が多いです。

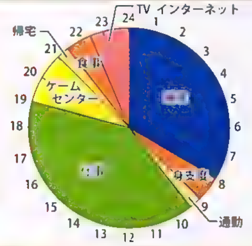
――うまくなるために大切なことは何だと思いますか？

まずはやり込みだと思います。とにかくたくさんプレイしましょう。次に適当に動かすのではなくて、いつも「考え」ながら対戦してほしいですね。後はどんな状況になっても折れない心を持ち続けることが大切だと思います。

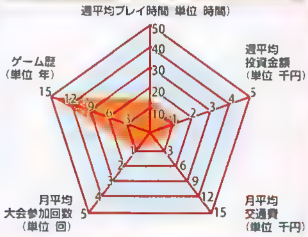
――ゲームに限ったことではないですが、座右の銘は？

「継続は力なり」ですね。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱：やり込め！

弐：考えてプレイしろ！

参：折れない心を持て！



強くなるため

相手の考えを理解しながらプレイするのは重要だと気付きましたね

闘劇'06　ギルティギアイグゼクス スラッシュ 準優勝

BLEED



HOME GROUND



アミューズメント フォーラム モア

住所：東京都新宿区新宿3-23-4

最寄り駅：新宿

勝ち負けがハッキリするのは気持ちいい

―BLEEDさんが格闘ゲームをプレイする理由を教えてください。

近所のおもちゃ屋に『X-MEN vs.～』が置かれていて、それを友人と一緒に始めたんです。そこで「勝ち負けがはっきりする」というのを味わってからハマりました。それからずっと日課のようにプレイしていますよ。不特定多数を相手にするから飽きない上に、熱い駆け引きがあるから楽しいですね。

―闘劇で『ギルティ』を選んだ理由は何かあったんですか？

『ギルティ』しかやっていなかったからですね。初めてまともにやり始めたゲームが『ギルティギア ゼクス』なんですよ。このゲームだと勝てるというイメージが湧くようになって、それから力を入れ始めました。僕は器用じゃないんで、ほかのゲームになかなか手を出せないんですよ。

―使用キャラはどのように決めているんですか？

さっき話した『ゼクス』では最初は見た目でソルを使っていましたが、ハメがあったジョニーを家庭用で練習していたら強くなりました（笑）。今だとキャラ選択のときにはどれだけ火力が強いかで決めています。ジョニーは相手に対応していくプレイだと、いいように攻められることが多くて、チャンスがめぐってこないので、こちらの攻めを押しつけるようなスタイルでプレイするようにしてますね。

―闘劇終了後に何か変わったことはありますか？

ゲームの大会に出るときの心構えが変わりました。相手のキャラクターセレクトの間にキャラ対策が思い付いて、対戦が始まってからも、それがすぐに実行できるようになりましたね。後は相手がよく見えるようになりました。落ち着くようになったってことですかね。

―次の闘劇で選びたいタイトルはありますか？

次だったら『ギルティ』と『3rd』ですかね。最近『3rd』を触ってるんですよ。

相手とシンクロすれば行動が読めますよ

―うまくなるために心掛けていることを教えてください。

結局のところ対人戦なので、ひたすら相手のことだけを見るようにしていますね。相手とシンクロするようにすると、そのとき相手が何をしたいのか理解できてくるようになるんですよ。『ギルティ』って行動の選択肢の広いゲームだとは思うんですけど、その相手がやりたいだろうなと思う行動をつぶすようにキャラを動かすと、おのずと勝てるようになるんですよね。

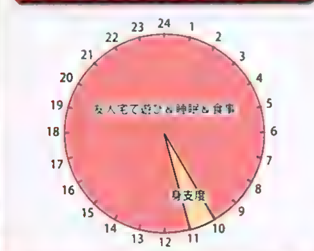
―普段はどのような練習をされるのでしょうか？

心掛けの方にも通じるんですけど、プラクティスモードで動きを手になじませるのが大事だと思いますよ。コマンド入力は得意ではないので、大会で緊張していても勝手に体が反応するようになるくらいまで100回でも1000回でも練習して身に付けるようにしてますよ。ただ、プラクティスモードでの練習や調べだけをしていると、自分よがりのプレイになりがちなので、実戦で経験を積むというのも忘れないようにしていますね。

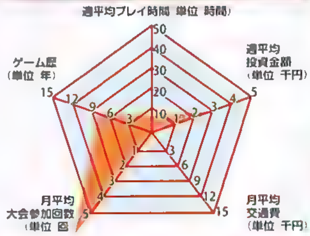
―うまくなりたいと思っているプレイヤーたちに一言お願いします。

ただひたすらに相手のことを考えてプレイすればいいと思います。相手との駆け引きや、相手の行動の予測とか、そのときの試合をどれだけ「意味のある対戦」にできるかどうかを考えてプレイしてほしいですね。もちろん相手の行動に脊髄反射で対処できるくらいの練習は必要だと思いますけど。

ゲームをする日の1日のスケジュール



レーダーチャート



これが強くなるための3カ条だ!!

壱：相手のことだけを見ろ!!

弐：脊髄反射で最適な行動が取れるくらい練習しろ!!

参：ゲームを楽しめ!!

驚異の14勝、新たな暴君の誕生！

闘劇では毎年、予選通過が最難関といわれる本作。今回も名勝負が目白押しだ。そこで生まれた新たな暴君とは……。

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL™

©SEGA Corporation, 2005/1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL

ギルティギア イグゼクス スラッシュ

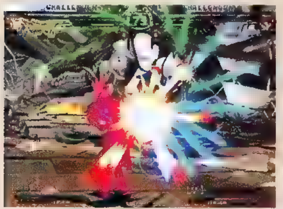
メーカー	：アークシステムワークス／セガ
操作方法	：8方向レバー+5ボタン
発売日	：2005年9月末(稼働中)
使用基板	：NAOMI GD-ROM

Text：KYO

【大波乱の幕開け】

左上のブロックでは前回闘劇覇者の一人、「かきゅん」（聖騎士団ソル）擁する【殺意の波動に目覚めたさち子】がまさかの2回戦で敗退。【勝つための処】の「H.H」（カイ）が【殺意の波動に目覚めたさち子】を3タテするという偉業を果たした。しかし、【勝つための処】は四国と東京の強豪で編成した混成チーム【どう見ても中年です。】に敗退。【どう見ても中年です。】がベスト4へ駒を進めた。

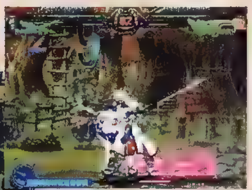
左下のブロックは、闘劇2連覇の「ゆきのせ」（テスタメント）擁する【ゆきのせです】を筆頭に、G-GS優勝者の「ススム」（チップ）擁する【おみと大走査線】、前回闘劇覇者の一人の「パチ」（ファウスト）擁する【MAXとき】など、強豪がひしめくブロック。そんな中、秋葉原界隈で活躍し、今最も勢いのある【ゆきのせです】の「KA2」（紗夢）が爆発してブロック抜けを果たした。

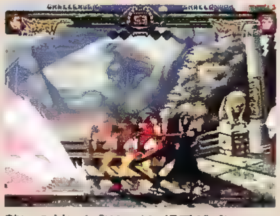

「H.H」は時には強気な行動を見せて、【殺意の波動に目覚めたさち子】を3タテした。

前回闘劇覇者の一人かつ「暴君」の異名を持つ「小川」（エディ）擁する【オガニーショー2006】が居る右上のブロック。しかし、【オガニーショー2006】は2回戦で【テロだー!!】に敗れた。また、各キャラのプロフェッショナルが集結した【裏切り者】は、2回戦で【ツブニクミン】に敗退。ブロック決勝は、【テロだー!!】対【ツブニクミン】となり、【テロだー!!】が、ベスト4進出となった。

第4ブロックは、各地の名高いプレイヤーがひしめく激戦ブロック。順調に勝ち進んできた【珍らしく早くきた】対【DQN寿司@横浜フリーダ部】のブロック決勝となった。お互い一進一退の攻防が続き、大将戦までもつれ込んだが、【珍らしく早くきた】の「タウ」（カイ）が勝負を制した。


新キャラのA.B.Aの出場者は意外と多かった。諸刃モードの爆発力が大会向きか!?


本大会唯一ロボカイで出場した「ねず」は、弱キャラながらいい活躍を見せた


勢いの付いた「KA2」は、相手がプレッシャーを感じているように見えたぞ。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ 決勝トーナメント

Champion：ゆきのせです

チーム	メンバー
イエティ@北極勢	エン(スレイヤー) 将(ディズィー) ジャムおじさん(紗夢)
[illegible]	かきゅん(聖騎士団ソル) いさ(ソル) コイチ(イノ)
[illegible]	さが(ソル) かすみ(ファウスト) H.H (カイ)
スペジェネ家庭用3月23日発売	ようじ(エディ) エートロ(カイ) 南野(梅喧)
どう見ても中年です。	ルゥ (ブリジット) 愛樹(カイ) 少年(テスタメント)
マリオロメン	レイソ(チップ) マリオ(ソル) to-ru (梅喧)
[illegible]	キシタカ(ソル) ライムキー (闇慈) 大阪B (ファウスト)
[illegible]	AKD (スレイヤー) KZO (聖騎士団ソル) タカシ(テスタメント)
[illegible] 魔法使いイエティ	ラーク(梅喧) MIU (ソル) TOMO (ファウスト)
ゆきのせです	ゆきのせ(テスタメント) KA2 (紗夢) GNT (ミリア)
マリアもアリアもワシのもの	Dio (A.B.A) 白頭領(ファウスト) アリア(カイ)
[illegible]	おぐま(紗夢) 黄ふぁ (ファウスト) カズキ(ディズィー)
[illegible]	まーくん(ザッパ) まいくん(紗夢) ロケット(A.B.A)
[illegible]	緒龍(梅喧) サトシ(ポチョムキン) まちゃぼー (カイ)
[illegible]	おみと(ジョニー) ススム(チップ) でぃ (テスタメント)
[illegible]	松神(ジョニー) 夢幻(ブリジット) パチ(ファウスト)
[illegible]	サク(スレイヤー) ジャミル・NEET (アクセル) YOGO (紗夢)
[illegible]	シュウト(アクセル) ドミー (闇慈) BLEED (ジョニー)
[illegible]	鷲見(ソル) こと(梅喧) 松谷(カイ)
オガニーショー2006	小川(エディ) J.T (闇慈) T.S (ディズィー)
[illegible]	シン(ソル) イデ@小板橋洸 -私のお姉さま- (アクセル) たびの(カイ)
裏切り者	ネモ(ファウスト) 012 (ソル) FAB (ポチョムキン)
[illegible]	つぶ(A.B.A) 肉球(チップ) MINT (テスタメント)
ロリ王子エッチシー	DeeeepeR (ミリア) HC (ファウスト) 好心人(ソル)
[illegible]	ななし(ヴェノム) マルケン(梅喧) カキン(ポチョムキン)
[illegible]	N男(ヴェノム) Let's (紗夢) P.C (ソル)
[illegible]	壁際のDC (ジョニー) 最終兵器ひろゆき(スレイヤー) レナ=ヴァルス(ミリア)
[illegible]	勇(ヴェノム) ロイ(ソル) タウ(カイ)
DQN寿司@横浜フリーダ部	DIEちゃん(A.B.A) かみちゃん(スレイヤー) ユメ(ブリジット)
ESF team'alpha turbo reloaded for the final future	Kei Kerrigan (カイ) Joe Higashi (チップ) Evil PE (スレイヤー)
Nの付く奴に弱い奴はいない!	グー (ポチョムキン) ねず(ロボカイ) Nill (ファウスト)
[illegible]	エゾ(ザッパ) torowa (チップ) AKI (ディズィー)

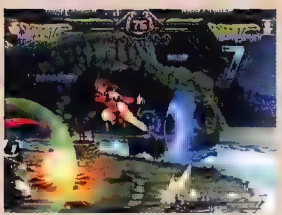
SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

■北海道・東北ブロック ■関東ブロック ■東京ブロック ■中部ブロック ■近畿ブロック ■中国・四国エリア ■九州・沖縄エリア ■当日予備予選または海外選出枠

準決勝戦

準決勝第1試合は、【どう見ても中年です。】対【ゆきのせです】の組み合わせ。【ゆきのせです】の先鋒「KA2」(紗夢)は、危ない場面がありながらも攻めの姿勢を崩さずに、【どう見ても中年です。】の「少年」(テスタメント)、「ルゥ」(ブリジット)に勝利し、大将「愛樹」(カイ)を引きずり出す。「愛樹」は、関東屈指のカイ使い「ぶっぱぎゅう」として有名だが、勢いの乗った「KA2」を止められず敗れた。結果「KA2」の3タテで【ゆきのせです】は勝利した。

準決勝第2試合は、【テロだー!!】対【珍らしく早くきた】の対戦。【テロだー!!】の先鋒「BLEED」(ジョニー)のミストファイナー・上段を的確に決め、「ロイ」(ソル)を2タテで倒す。しかし、【珍らしく早くきた】の次鋒、「勇」(ヴェノム)に敗れた。【テロだー!!】の次鋒は「ドミー」(闇慈)。「勇」戦では苦しい闘いを強いられたが、うまく接近し勝利を収める。続く大将の「タウ」(カイ)も、その勢いで倒し【ドミー】の勝利。見事決勝へ駒を進めた。



「KA2」は紗夢ならではの高い機動力で接近し、常にプレッシャーを与えていた。

勢いの付いた「KA2」は止められない

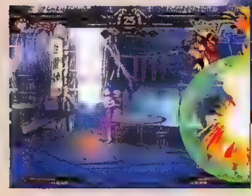
先鋒戦は、「KA2」対「ドミー」。序盤は「KA2」が優勢だったが、「ドミー」が落ち着いて対処し、ラウンドを先取した。2ラウンド目は、長いこう着状態が続くが、「ドミー」が立ちPで落ち着いて対空。そこから空中連続技を決め、「KA2」がダウン復帰したところに空中投げを決めて一気に体力を奪う。しかし、「KA2」も諦めず着々とダメージを与え逆転。続く3ラウンド目は、「KA2」が優勢に試合を進めて勝利を収めた。

【テロだー!!】の次鋒は、「シュウト」(アクセル)。開幕の攻防を「KA2」が制し、「シュウト」の体力を半分ほど奪う。「シュウト」も負けじと攻めるが、割り込みの激・砕神掌ロマキャン始動の連続技で「KA2」が勝利。2ラウンド目は、落ち着きを取り戻した「シュウト」。得意の遠距離戦を主体に、けん制で確実に体力を奪う。「KA2」も何とかくらい付くものの、2ラウンド目は「シュウト」が勝利した。3ラウンド目も「シュウト」が優勢な展開。蜂巣箱からの連続技を決めて、このまま「シュウト」が勝利するかに思われたが、「シュウト」がHS雷影鎖撃を空振り、そのスキを見逃さない「KA2」が連続技を決めてダウンを奪う。さらに、起き攻めでガードを崩すとロマキャンを使った連続技で五分に持ち込む。最後は「シュウト」が蜂巣箱を出すが、「KA2」は何も出さず着地し、通常投げを決めて勝利した。

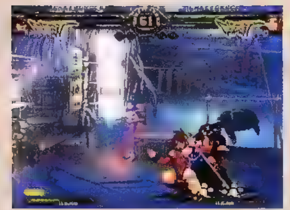
もう後の無い【テロだー!!】。大将の「BLEED」で逆転を狙いたいが、ノっている「KA2」を止められず、【ゆきのせです】が優勝を決めた。



派生の逆鱗でしゃがみガードを崩す。とっさにガードするのは難しい。



相手の起き上がりに空中ダッシュからの特殊剣楼閣を重ね……、



しゃがみPから投げでガードを崩す。常とう手段だが、展開が早く非常に強力だ。



空中ダッシュに蜂巣箱を出した「シュウト」だが、「KA2」は技を出さなかった。

闘劇'06 ピックアッププレイヤー

ロボカイを使い続け 闘劇で活躍した職人

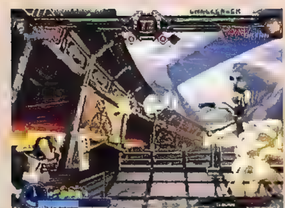
ねず

『SLASH』になり、大幅な弱体化で使い手がキャラ替えをする中、ロボカイを使い続けた男「ねず」が大活躍。氏の試合巧者振りをピックアップ。

本大会ロボカイで唯一出場を果たした「ねず」。ロボカイは、本作で弱キャラといわれるが、試合内容はキャラ差とを感じさせないものだった。

「ねず」は、座談カイで着実に電力ゲージをため、Lv3町内カイばーげんで相手の動きを抑制するといった堅実な立ち回りが印象的。弱点である切り返しの手段も、ガードを固めて安全になってから逃げて凌いでいた。しかし、チャンスがあればダッシュからカイ電波を狙ったり、限カイらばーずで勝負を決めるなど、強気の行動も多く見られたぞ。

残念ながら「ねず」擁する【Nの付く奴に弱い奴はいない!】は、2回戦で【DQN寿司@ブリーダ部】に負けてしまったが、プレイヤーのやり込み次第では、キャラ差を覆せるということが分かった。



座談カイやLv3町内カイばーげん。堅実に立ち回りで、相手を攻め込ませない。



一度近寄れば、ためた電力ゲージをフル活用し、一気に体力を奪っていたぞ。

闘劇'06 ピックアップテクニック

「シュウト」得意の嫌がらせ技

HS雷影鎖撃

『SLASH』で使いやすくなったアクセルの必殺技、HS雷影鎖撃。これを多用し、効果的に使っていた「シュウト」のテクニックをピックアップ。

アクセルのHS雷影鎖撃は、多段の中段攻撃。さらに落ちてくるタイミングを変えたり、表裏の二択を迫れる隠れた優秀な技。ガードされると多大なスキが生じるが、テンションゲージが50%あればロマキャンでフォロー可能。

また、HS雷影鎖撃はヒットストップが短く、ロマキャン後すぐにしゃがみKを出せば素早く下段を迫れるのでガード困難な連係としても使える。さらにロマキャンのタイミングを変えれば、相手はいつ下段の選択肢が来るのか分からないので、非常にガードが難しいのだ。

起き上がりに重ねるのはもちろん、遠距離から奇襲したいときに狙うのもアリ。本大会で準優勝を決めた【テロだー!!】の「シュウト」は、これを多用していたぞ。



多段の中段技から素早く下段技へ移行するので、見てからガードするのは難しい。



2or3段目ロマキャンは、1段目ロマキャンしゃがみKの裏選択肢として使える。

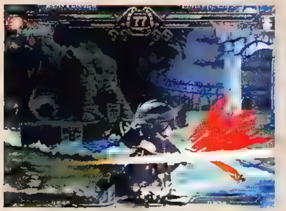
闘劇'06 名勝負解説

「赭龍」（梅喧）
vs.
「でぃ」（テスタメント）

2回戦の関東対関西、【シャロン様とお呼び！】対【おみと大捜査線】での好勝負、「赭龍」対「でぃ」!!

各種ガードキャンセル技が強力な梅喧と、罠を駆使した立ち回りが強いテスタメント。お互いが決定打をつかめず、じりじりとした勝負となった。

1ラウンド目は「赭龍」が押していたが、「でぃ」は自分のペースを崩さずに対応し、勝利を収める。2ラウンド目は、立ち回りでお互い体力を奪うといった展開。そんな折、「赭龍」に連続技のチャンスが訪れるが、痛恨の連続技ミスを犯してしまう。ここで反撃を決める「でぃ」。ダウンを奪い、起き攻めで体力を奪った。お互いの体力がわずかとなったところで、しびれを切らした「でぃ」がグレイヴディガーで勝負をかける。しかし、「赭龍」はこれをガードし裂羅を決めて勝利。勢いに乗った「赭龍」は、3ラウンド目も取り勝利した。


「赭龍」の回り込みを読んだ「でぃ」は、長めのダッシュから足払いを決めていた。


裂羅や妖刺陣の使い方のうまい「赭龍」。「でぃ」の不用意な攻めをさばいていた。

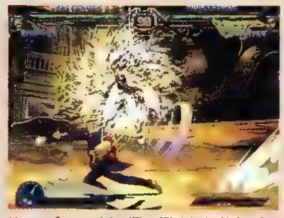
闘劇'06 名勝負解説

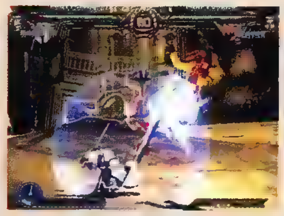
「ねず」（ロボカイ）
vs.
「かみちゃん」（スレイヤー）

2回戦、関東の実力者をそろえる【DQN寿司＠横浜ブリーダー部】に、「ねず」が牙を剥く。

1ラウンド目開幕直後、「かみちゃん」のKマッパハンチを「ねず」は黄色バーストで切り返す。電力ゲージ100％となった「ねず」は、すかさず限カイらばーずを発動。町内カイばーげんでのけん制で動きを抑制し、限カイらばーずの自爆をヒットさせる。体力を大幅にリードした「ねず」は、「かみちゃん」を寄せ付けずラウンドを先取した。

2ラウンド目は「かみちゃん」がパイルバンカーでリードを奪う。「ねず」は限カイらばーずで勝負を仕掛けるが、自爆部分が当たらず、「かみちゃん」が落ち着いて勝利を収めた。3ラウンド目は、中距離でのKマッパハンチによる奇襲を、「ねず」が黄色バーストで切り返すと、限カイらばーずを発動。そのままの勢いで「ねず」が勝利した。


Kマッパハンチを、狙い澄ました黄色バーストで切り返した「ねず」は見事の一言。


限カイらばーずの自爆を空中ガードしたところにしゃがみHSで確実に迎撃。

闘劇'06 名勝負解説

「ドミー」（闇慈）
vs.
「勇」（ヴェノム）

決勝をかけて準決勝でぶつかった【テロだー!!】と【珍しく早くきた】。お互いに持ち味を出し合った名勝負だ。

終始ボールでのけん制で相手を近寄らせない「勇」。対して「ドミー」は、ボールをかい潜り接近を試みる。1ラウンド目は、「勇」のボールさばきが冴え渡り、「勇」の勝利となった。続く2ラウンド目も1ラウンド目と同様、「ドミー」が「勇」を追い掛ける試合展開となる。ここで「ドミー」は、HS風神の無敵を利用して中距離から接近し、ラウンドを取り返した。

3ラウンド目は、接近した「勇」に「ドミー」のしゃがみPがヒット。そこからダウンを奪い、起き攻めを仕掛け、「勇」の体力が後わずかというところまで追い詰める。「勇」も怒とうの反撃を見せ、「ドミー」を追い詰めるが、最後は起き上がりに重ねた立ちHSを「ドミー」が紅で反撃して勝利を収めた。


ボールの使い方がうまかった「勇」。対戦相手の「ドミー」も辛かったはず。


中段の➡＋Pとモーションが似ている敬意で立ちガードを誘う。ユニークだが強力。

闘劇'06 名勝負解説

「ドミー」（闇慈）
vs.
「つぶ」（A.B.A）

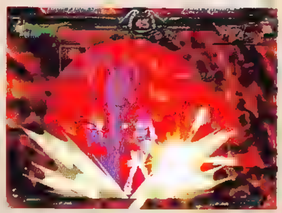
2回戦で優勝候補の【裏切り者】を倒した「つぶ」。3回戦で屈指の爆発力を持つ【テロだー!!】と相対する。

「ドミー」が一撃必殺技を決めてスタートしたカード。このままの流れで「ドミー」が一気に勝負を決めるかと思われたが、2ラウンド目は、「つぶ」が諸刃モードで一気に勝負を決めにいった。

勝負の行く末が分からなくなった3ラウンド目。「ドミー」の疾に対し「つぶ」は牽引で潜って通常投げを決める。その後焼成を行ない、諸刃モードで一気に体力を奪った。しかし、「ドミー」も反撃を仕掛ける。牽引に対して通常投げや、「つぶ」の攻めを青バーストやデッドアングルで切り返す。お互いの体力が残りわずかとなり、「ドミー」が起き攻めを仕掛けたが、ここで「つぶ」が起き上がりにまさかの変質。これが見事ヒットし、そのまま連続技を決めて勝利を収めた。



開幕早々、諸刃モードの「つぶ」に起き攻めを決めて、一撃必殺技を決めた「ドミー」。


起き上がり変質で切り返した「つぶ」。これは「ドミー」も予想できなかった。

DVD COMMENTARY

DVD コメンタリー

付録 DVD 解説

1st contents 闘劇'06プレイバック 23分

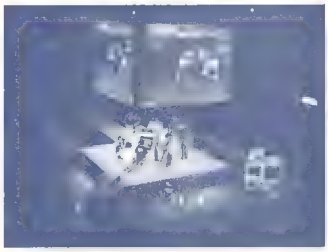
闘劇'06の熱気をそのままに!

付録DVD最初のコンテンツでは、2006年5月3日 ～5日 の3日間、ディファ有明にて開催された「闘劇'06FINAL」の模様をダイジェストで紹介。9タイトルもの熱戦をここで一気に振り返る。闘劇を見に来た人の脳裏には、会場の興奮がよみがえってくることだろう。会場まで見に行くことができなかった人も、この映像を見れば闘劇の熱気がそのまま感じられるはずだ! 「闘劇'06」の見どころが、この23分間の中に凝縮されているぞ!

Point!
「闘劇'06」全9タイトルの見どころと結果を一挙に紹介。これを見れば今年の闘劇の雰囲気を感じ取れるだろう。対強キャラ、関東対関西、優勝候補同士の戦い、そして新たな暴君の誕生……。そこかしこで名場面が生まれた今年の闘劇を制したのは……一体だれだ!?



今年も各タイトルでさまざまなドラマが生まれた。



2nd contents 闘劇'06ベストバウト 150分

名勝負を音声解説付きで!

「闘劇'06FINAL」における注目度の高い試合を、各タイトルの有名プレイヤーによる副音声解説付きで紹介。副音声解説で語り尽くせなかった内容については、本誌163ページからの「闘劇'06ベストバウト全試合解説」にて補足がされているので、そちらも併せてどうぞ。
※副音声はON/OFFの切り替えができるようになっています。

Point!
本DVDの中で最長のコンテンツとなった。その長さたるや、驚きの150分! ぜひ副音声付きで見てほしい。



いずれも見どころのある試合ばかりをチョイス!

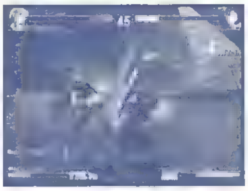
試合解説は163ページ!

3rd contents 極めし者の領域 思考の極致 31分

闘劇決勝、その心境やいかに!?

「闘劇'06FINAL」の『GGXX SLASH』と『メルティブラッド アクトカデンツァ』の決勝からそれぞれ1戦をピックアップ。プレイヤーの対戦前の心境、対戦中のポイント、試合後の感想を語ってもらった。闘劇の優勝が懸かった大舞台で、プレイヤーは一体何を考え、どんな行動に出たのか?
チョイスした試合の見どころについて次のページで解説しています。

Point!
どちらが勝ってもおかしくなかった名勝負。勝敗を分けたのは一体何だったのか? 今、明らかになる。



この読み合いで闘劇優勝が決まる! プレッシャーだ。

詳しくは次のページで!

▼諸注意や問い合わせ先

【闘劇魂 付録DVDビデオ視聴上の注意】
このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償、無償を問わず)することは、法律によって一切禁止されています。

【DVDビデオ取り扱い上の注意】
ディスクは指紋、汚れ、傷などを付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かってふき取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールなどを貼り付けたりしないでください。使用後は、必ずDVD再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースのようなものに収めて、直射日光の当たる場所や高温多湿の場所を避けて保存してください。ディスクに圧力などを加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤などで修復されたディスクをDVD再生プレイヤーで再生すると故障の原因になり、発火などの危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレーなどの使用は、ひび割れの原因となることがあります。

【健康上の注意について】
本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近付き過ぎないようにしてください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休憩を取るようにしてください。

【本DVDビデオの破損について】
DVDビデオのパッケージには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故などによって破損が生じる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送いただく前に下記連絡先まで、お電話、またはメールにてご連絡ください。

【PlayStation 2での再生不良について】
本DVDを一部のPlayStation 2にて再生いたしますと、問題が発生する場合があります。不良が発生した場合、DVDの交換には応じておりますが、当社でのPlayStation 2を使った検証において問題が発生していないこと、PlayStation 2以外のDVDプレイヤーでは問題が発生していないことから、PlayStation 2のみで再生不良が起こる場合については、交換による症状改善を保証できないことを、あらかじめご了承ください。

●ご質問とお問い合わせ:本DVDの内容に関しまして、誌面内容以外のご質問についてはお答えできません。あらかじめご了承ください。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部
Tel:0570-060-555 (土、日、祝祭日を除く午後12時から午後5時まで)
メールアドレス:arcadia2005@arcadiamagazine.com

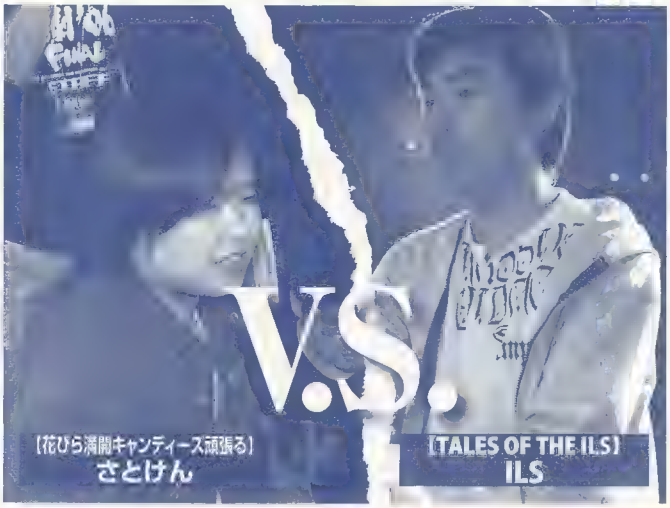
DVD連動

極めし者の領域

思考の極致

対峙する二人にしか見えない刹那の攻防。そこで繰り広げられる思考の極致とも呼べるプレイを、その本人たちに解説してもらおうというのが、このコーナー。今回は『メルティブラッド アクトカデンツァ』、『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』決勝戦の対戦内容が、明らかになる……！

思考の極致では、試合映像とともにプレイヤー自身のコメントを収録してある。闘劇決勝という大舞台で繰り広げられる対戦、その攻防に彼らは何を思ったのか、なぜそうしたのかを改めて丁寧に振り返っている。トッププレイヤーが自ら語る、レバーとボタン操作の一つひとつに込めた思いを目にするとき、そのプレイも新たなステージに向かうことになるだろう。



最強対最強!!

闘劇'06 決勝戦

MELTY BLOOD Act Cadenza

中野勢と東海勢の重鎮同士が決勝の最終戦で相対した。プレイヤーは最高レベルかつ、使用キャラも暴走アルクェイドに赤主秋葉と、最強クラス。『MBAC』の情勢を如実に表したこの対立構図は、1年以上やり込み抜いた結果を出すに相応しい舞台となった。

準決勝での逆2タテ、さらには決勝で【TALES OF THE ILS】先鋒の「にが」を逆転勝利でけ落として一気に勢いが付いた「さとけん」。だが、対する「ILS」は1回戦以来の出番のせいかイマイチ動きが固い。このままの飲まれてしまうと思われたが……。

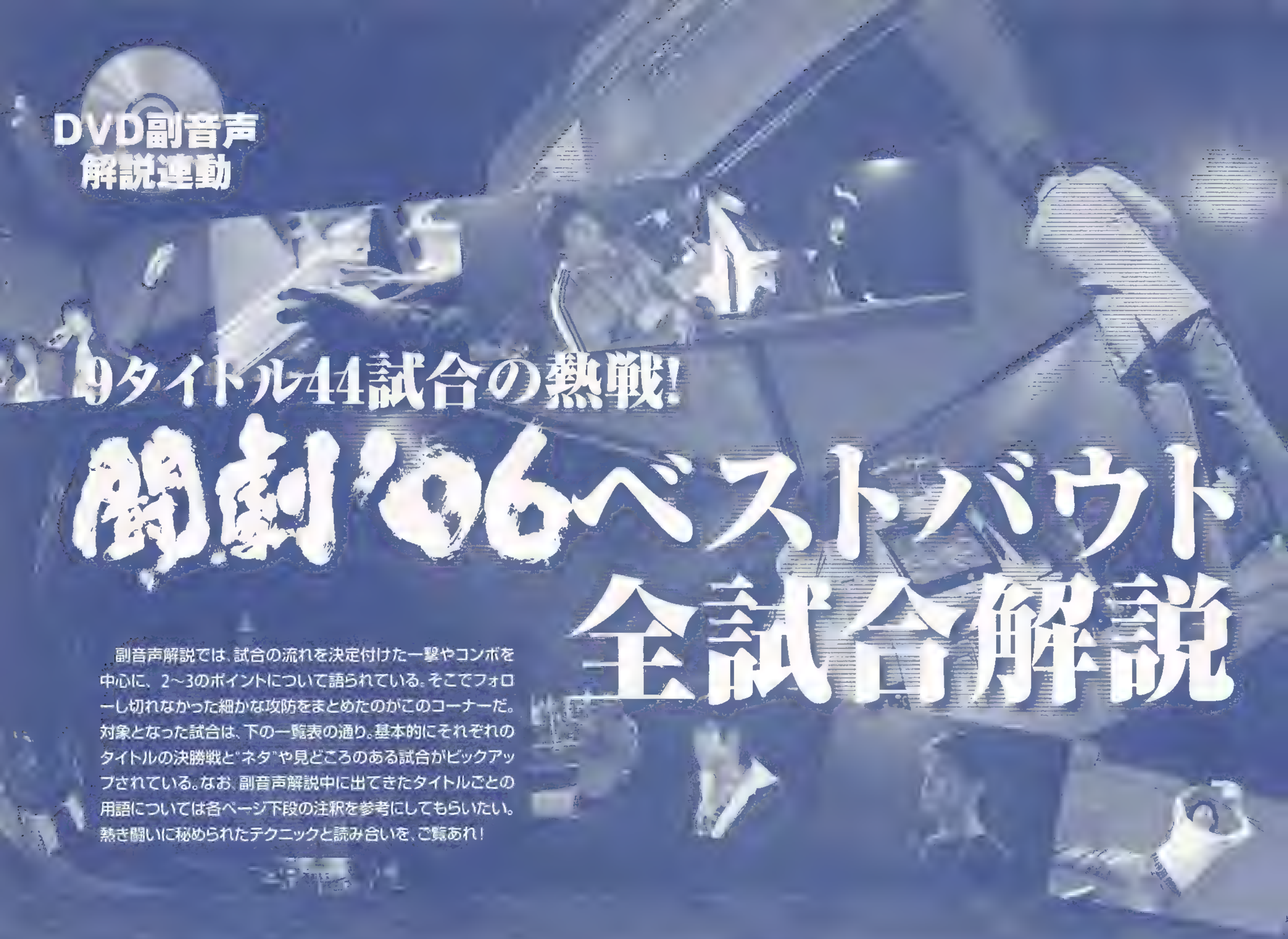
達人の駆け引き!

闘劇'06 決勝戦

【ゆきのせです】「KA2」が破竹の勢いで駆ける連勝街道を、そして「ゆきのせ」の事実上の3連覇を阻むべく、【テロだー!!】中堅「シュウト」が立ち塞がった。

けん制、対空が豊富なアクセルに、弱体化したとはいえ、近距離戦ではいまだ無類の強さを持つ紗夢がいかに近付くかが焦点となったこの試合。ダッシュ、低空ダッシュを巧みに使って接近を試みる「KA2」の心理と、見てから対応できない動きに対して「シュウト」が何をポイントにして迎撃していくか……。互いの得意距離での動きに注目だ。





DVD副音声
解説連動

9タイトル44試合の熱戦!

闘劇'06ベストバウト全試合解説

副音声解説では、試合の流れを決定付けた一撃やコンボを中心に、2~3のポイントについて語られている。そこでフォローし切れなかった細かな攻防をまとめたのがこのコーナーだ。対象となった試合は、下の一覧表の通り。基本的にそれぞれのタイトルの決勝戦と"ネタ"や見どころのある試合がピックアップされている。なお、副音声解説中に出てきたタイトルごとの用語については各ページ下段の注釈を参考にしてもらいたい。熱き闘いに秘められたテクニックと読み合いを、ご覧あれ!

副音声解説付きベストバウト

北斗の拳
→164ページへ!

pigmy V.S. 志郎
トモノ V.S. G.X
D.K V.S. ユメ
時の扉 V.S. 志郎
MDR V.S. タジ君
G.X V.S. キース
タジ君 V.S. 紅の豚

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
→165ページへ!

いのっち【フリーソウル】V.S. 悪魔バイ【The みんなナカヨク】
ゲームセンター嵐【やりおった】V.S. 大須晶【Virtua☆Fusion】

鉄拳5 DARK RESURRECTION
→166ページへ!

Knee【Free Style】V.S. としまんぼー☆【うら☆マンボー】
Hole Man【Free Style】V.S. としまんぼー☆【うら☆マンボー】
Hole Man【Free Style】V.S. 近藤【うら☆マンボー】
Nin【Free Style】V.S. 近藤【うら☆マンボー】
ノブ【ゼノブクス】V.S. メンストリュウ【ギョーザ2人前】
ムシマスター【ティッしゃもん武藤び】V.S. T☆Z★O@逆境【ギョーザ2人前】
シゲ【人生ぶっぱなし劇場】V.S. マタドール【ギョーザ2人前】
蒼天【あお天のKEN】V.S. ショウ【No-Respect】
激鉄【埼玉POPY代表】V.S. ショウ【No-Respect】

ザ・キングオブファイターズXI
→168ページへ!

ウー V.S. アクロス
キャベツ V.S. 書記
カオル V.S. 大御所
アクセル V.S. マゴ
カオル V.S. 許元章

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
→169ページへ!

生めそ【刺客】V.S. 馬車に駆けこんだら【旅のお供に】
ときど【黒船】V.S. ミシマ【明鏡止水~初心者攻略サイト~】
ふせますた【高砂】V.S. ドロ【明鏡止水~初心者攻略サイト~】
ユウ【高砂】V.S. ドロ【明鏡止水~初心者攻略サイト~】
ユウ【高砂】V.S. ミシマ【明鏡止水~初心者攻略サイト~】

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
→170ページへ!

キーパー【キーパー】V.S. スペルマスター J【マスターズ】
昭和【チャンピオンロード~道~】V.S. 牛!?【モンキーハウス】
MOV【マスターズ】V.S. こくじん【Vision】
MOV【マスターズ】V.S. ヌキ【Vision】

ネオジオバトルコロシアム
→171ページへ!

ツドウ@悪あがき V.S. YOC
KEE-ROC@SMK V.S. 回転ときど
フジハラ V.S. マゴ
なえら@SMK V.S. 回転王
KEE-ROC@SMK V.S. R-HOWARD@SMK

メルティブラッド アクトカデンツァ
→172ページへ!

元町マンディ【新感覚癒し系魔法豚 モトマチ】V.S. レッド【ネロネルネーロネ】
はと【参宮橋】V.S. どれみふぁでぐち【⊂ニニニ(＾ω＾)ニ⊃ ~N i n~♪】
レッド【ネロネルネーロネ】V.S. 腐乱人形【魔法少女リリカルフランドール】
腐乱人形【魔法少女リリカルフランドール】V.S. kubo【花びら満開キャンディーズ頑張る】
腐乱人形【魔法少女リリカルフランドール】V.S. さとけん【花びら満開キャンディーズ頑張る】

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
→173ページへ!

KA2【ゆきのせです】V.S. 黄ふぁ【さとQり300円】
ゆきのせ【ゆきのせです】V.S. 黄ふぁ【さとQり300円】
緒龍【シャロン様とお呼び!】V.S. ススム【おみと大捜査線】
シュウト【テロだー!!】V.S. 小川【オガニーショー2006】
つぶ【ツブニクミン】V.S. FAB【裏切り者】

闘劇'06ベストバウト 試合解説

一撃必殺奥義の存在によって一瞬で勝負が決する可能性があり、立ち回りと連続技の精度が要求される本作。最終ラウンドに展開される、刹那にして究極の攻防をたん能してほしい。

Text:OYZ

1回戦 D.K VS. ユメ

見どころ **一撃必殺奥義を決めるのはどっちだ?**

爆発力の高いケンシロウと、立ち回りに優れるマミヤの対戦。1本目は画面端で攻め切った「D.K」が先取。逆に2本目は、メットボムを軸とした立ち回りで「ユメ」が取り返す。

3本目、主導権を握った「ユメ」は星の無い「D.K」に連続技を決め、そのまま一撃必殺奥義で勝利かと思われたが、ここで痛恨の連続技ミス。逆に、「D.K」は投げから星を三つ奪いつつ一撃必殺奥義につなぐ連続技を成功させ、逆転で勝利した。



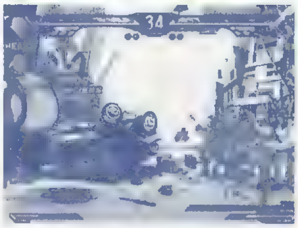
最後に一撃必殺奥義を決めたのはケンシロウ。連続技の精度が勝負を決めた闘いだった。

2回戦 時の扉 VS. 志郎

見どころ **強力! スーパーアーマー付加の立ち回り**

トキの攻めにハート様がどこで割り込むか? この駆け引きが勝負を分けた闘いとなった。

「時の扉」は、序盤から常にスーパーアーマーを付加(下記テクニック解説参照)。途中、アースクラッシュを読まれて反撃されるが、スーパーアーマーのおかげで大したダメージは受けない。「志郎」の攻めを徹底した立ちガードで耐え、要所で割り込みのアースクラッシュを決めた「時の扉」が、1、2本目を連取した。



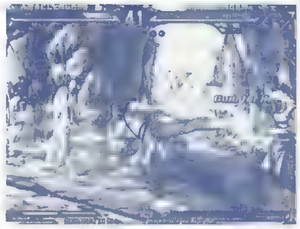
「時の扉」は常にスーパーアーマーを付加して闘っていた。この立ち回りが勝利を呼び込む。

1回戦 pigmy VS. 志郎

見どころ **当て身の空振りへの反撃!**

最強キャラであるトキを使う注目プレイヤー同士の対決は、2本目がポイントとなった。1本目を取られ、続く2本目も星二つからスタートと追い込まれた「志郎」。しかし、堅実な立ち回りで主導権を握り、「pigmy」の体力を少しずつ奪う。最後は相手の当て身を冷静に待ち、ブーストから反撃を決めて取り返す。

3本目は「pigmy」にもチャンスがあったものの、痛恨の連続技ミス。「志郎」がこの混戦を制した。



当て身空振りに反撃のブースト立ち弱Ⓚがさく裂! 2本目は「志郎」の貫禄勝ちだった。

2回戦 MDR VS. タジ君

見どころ **一瞬のスキを突いたバクステ反撃!**

ユダ側はコマクの知略(以下:地雷)をばらまき、トキの動きを制限するのが常とう手段となる。1本目は「MDR」が一方的な試合運びでパーフェクト勝ち。しかし、2本目は「タジ君」がスキを見て地雷を設置。これが「MDR」の連続技を邪魔する形となり、混戦を制して取り返す。

3本目、「タジ君」は「MDR」のしゃがみ強Ⓚをバックステップで回避後、ブーストから反撃! これが見事に決まり、「タジ君」が勝利した。



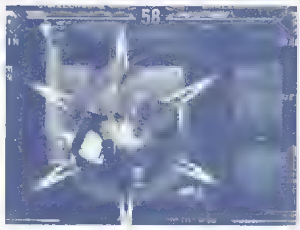
狙い済ましたバックステップ。ここから反撃を差し込んだ「タジ君」が試合をモノにした。

1回戦 トモノ VS. G.X

見どころ **G.Xの鋭い一点読み北斗天将雷撃!**

1本目、「トモノ」はガードキャンセルを多用し、相手に主導権を握らせない闘い方で先取する。逆に2本目は「G.X」ペース。空中アジリティーディフェンスなどで「トモノ」の攻めをいなし、きっちり取り返す。

勝負の行方は3本目。「トモノ」が放ったガードキャンセルに、「G.X」こん身の北斗天将雷撃がさく裂! これで流れをつかんだ「G.X」は、「トモノ」の反撃を切り返し、一撃必殺奥義で締めて勝負を決めた。



中盤までさんざん悩まされたガードキャンセル。これに「G.X」の狙い澄ました一撃が刺さる!

専門用語&テクニック解説 北斗の拳

【ブースト】
ブーストゲージを消費して高速で前進するシステム。技の硬直をキャンセルできることと、その場合はヒットストップ中に動き出せることが特徴。連続技や奇襲など、使い道は多い。

【バニシング】
バニシングストライクの略。ヒット時は相手が横に吹っ飛び壁で跳ね返るようになるので、専用の連続技を決めることができる。

また、最大までタメるとガードされても相手を吹っ飛ばせる。このとき相手は立ちガード状態なので、すぐにブーストから下段技を出すとガード不能になる。

【アジリティー】
相手の攻撃を引き付けてからガードすることで発生する防御方法、アジリティーディフェンスの略。ガード硬直軽減や、ヒットバック減少などの効果がある。

特に空中アジリティーディフェンスは成功後真下に落下するため、相手の狙いを外す効果が高い。

【アーマー】
ハート様のスーパーアーマー付加のこと。ハート様のジャンプ強Ⓟは、相手の通常技を1発だけ耐える性質があり、ジャンプ強Ⓟの攻撃発生前に着地すると、その性質が着地後も残る。これを利用して立ち回りを強化するテクニックだ。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



VF4 FT 最後の大規模大会といえる今年の闘劇。「いのっち」三連覇をだれが止めるのか!? やっぱり「ふ～ど」&「こえど」が勝つのか!? その問いに、モラリストが答えを出した!!

Text:エクセレ

【フリーソウル】中堅 **3回戦** 大将【The みんなナカヨク】

いのっち VS. 悪魔パイ

見どころ **ドトウの攻めをしのぎ"柔よく剛を制す"**

前人未到の三連覇がかかる「いのっち」のアキラは、この試合でも序盤からエンジン全開。精度の高い投げ抜けや下段への驚異的反応力をタテに、「悪魔パイ」を火力で圧倒。

しかし、予選から大将として数々の敵を蹴散らしてきた「悪魔パイ」が、試合後半から「いのっち」対策を見せる。避けキャンセルに打撃を合わせるなど"人対策"が冴えた「悪魔パイ」が、辛くも勝利を手にした。



「悪魔パイ」の得意技ともいえる壁コンボが決まる! 火力で劣る分を、分析力でカバーした!!

【やりおった】中堅 **3回戦** 中堅【Virtua☆Fusion】

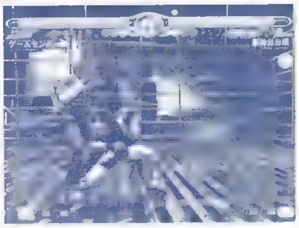
ゲームセンター嵐 VS. 大須 晶

見どころ **モラリストに襲いかかるファンタジスタ!**

ここまで大将を温存したまま激突した両チーム、その中堅戦だ。

初代覇者「ゲームセンター嵐(以下、嵐)」は、モラルある(地味な)闘いが身上。対する「大須 晶」はファンタジスタの代表格。相手が見たことの無いような得体の知れない動きで幻惑するのが常とう手段だ。

試合は途中まで「大須 晶」の一人用ムーブがさく裂するものの、要所を押さえた「嵐」が引導を渡した。



確定の場面では反撃、不利な場面では防御。それが徹底できることも、覇者には必要不可欠!?

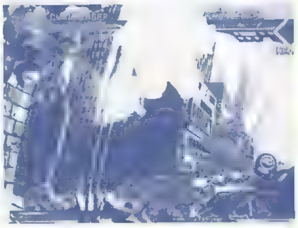
準々決勝

G.X VS. キース

見どころ **空中北斗剛掌波の弾幕をハート様がどうさばく?**

空中北斗剛掌波でのけん制に持ち込ませないためか、開幕から攻める「キース」。ジャンプ強Ⓟヒット後、「G.X」のダウン回避にダンクレシーブを合わせ、画面端から逃がさず一気にK.O.まで持っていく。

2本目は一転、「G.X」が空中北斗剛掌波を連発する展開に。だが、「キース」はどこからでもどうぞや空中アジリティーディフェンスを駆使して少しずつ接近し、最後はジャンプ強Ⓟから二択を成功させて勝利。



空中アジリティーディフェンスで間合いを詰める。「キース」の空中剛掌波対策が光った。

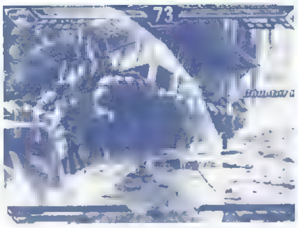
決勝

タジ君 VS. 紅の豚

見どころ **お互いのキャラ対策が光った頂上決戦!**

1本目は決勝にふさわしい好勝負となった。「紅の豚」が近距離立ち弱Ⓚの起き攻めでスタンプ・ザ・UDを封じると、「タジ君」は遅めの空中ダッシュ攻撃で秘孔・刹活孔(相手)を回避しつつ反撃。ここは僅差で「タジ君」が競り勝ち、1本目を取る。

2本目、「タジ君」に一撃必殺奥義のチャンスが訪れるものの、手痛い連続技ミス。これで息を吹き返した「紅の豚」が逆転し、続く3本目も勝ち取って優勝の栄冠に輝いた。



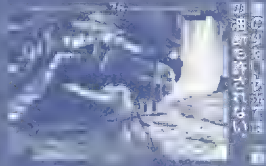
「紅の豚」は近距離立ち弱Ⓚで起き攻め。ユダのスタンプ・ザ・UDをつぶして攻撃が決まる。

試合を決める「一撃必殺奥義」の仕組み

特定の技を決めると、相手の北斗七星ゲージ(星)が減少。これをゼロにすると相手に死兆星が点灯し、1発でK.O.可能な一撃必殺奥義を出せるようになる。ハート様以外は連続技に組み込めるため、実用性は非常に高い。

「1回の連続技で奪える星は基本的に3個まで」という制限があるものの、どのキャラにも星を2～3個奪う連続技や、星を奪いつつ一撃必殺奥義につなぐ連続技が開発&実戦投入されている。

そのため、3本目ともなると両者の星は残り少ないことがほとんど。一発決まれば即K.O.につながるという、非常にスリリングな闘いが展開されるのだ。



専門用語&テクニック解説 VF4 FT

【オーヤン】

「避けキャンセル打撃」の俗称で、避けをしゃがみダッシュでキャンセルしつつ、任意の打撃を出す。打撃を入れ込まず様子見に使うなども可能で、昨今では必須ともいえる高等テクニックである。「ARE」、「VIP」などとも呼ばれる。

【回転系】

本作には相手の打撃に合わせることで優位に立てる「避け」というシステムがあるが、これに対抗する技が回転系。「半回転」の技はどちらか片方しか避けられず、「全回転」の技は避けられない(避けを入力するとヒットする)。

【投げ抜け】

本作の投げは、技ごとに決められた投げ抜けコマンドを入れることで防げる。抜けコマンドは複数のレバー方向があるため毎回完全に抜けることは難しいが、収録試合の「いのっち」や「ゲームセンター嵐」のように瞬時に複数入力し、投げ抜け精度を極限まで高めているプレイヤーが存在する。

【ノーケア】

『VF4 FT』用語というよりスラングだが、回復や防御行動などを無視した立ち回り。防御力を犠牲にして攻撃力を得ていると考えれば聞こえはいいものの、実際には良い方向へ作用することがほとんど無い。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



『鉄拳5 DR』は予備予選で行なわれた大注目試合、韓国の強豪【Free Style】対【うら☆マンボー】の試合を特別収録!! もちろん、本戦からも鉄拳の魅力が詰まった好試合をピックアップ！

Text：ハメコ。

【Free Style】中堅 予備予選 中堅【うら☆マンボー】

Hole Man vs. 近藤

見どころ **マウント地獄へようこそ!?**

抜け猶予が3フレームしか無いマードックのスピアタックルは、緊張のある大会でこそ生きる技。やはりというか「Hole Mam」も全く抜けられず、試合は終始「近藤」ペース。

3ラウンド目ではレッグシザース(⇧◎)ヒットから後転を読んでスプリングクロスチョップ(ダウン中⇦➡◎)を出し、ガードさせて立ち◎からのコンボをたたき込むという技ありなネタも見せた。



2ラウンド目のラストは、瀕死の「Hole Man」に対し、あえてマウント解除からの起き攻めでK.O.

【Free Style】大将 予備予選 中堅【うら☆マンボー】

Nin vs. 近藤

見どころ **お互いのキャラ対策が交錯する!!**

「Nin」、「近藤」ともにお互いのキャラ対策が随所に見られるなかなかに良い試合となった。

「近藤」はマードックの二大しゃがみステータス技であるニースライサー(⇩◎)とヘッドアタックグラインダー(⇧◎)をメインに、「Nin」の体力をケズリ取っていた。上段が多く、ニースライサーをガードしてもイーグルクロウ(立ち途中◎◎)程度しか反撃の無いスティーブに対しては、これらの技が大変有効に機能するのだ。

「Nin」はけん制にドラゴニックハンマー(⇨➡☆◎)を多用。4ラウンド目などは2連続でヒットさせ、一瞬にして勝利を奪っていた。マードックは体が大きく引っかかりやすいため有効となるのだ。

とはいえ、やはりスピアタックルを抜けることはできず、それが敗因となった。

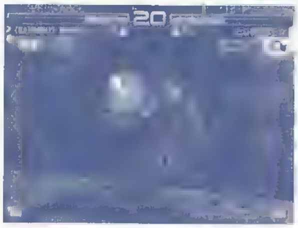
【Free Style】先鋒 予備予選 先鋒【うら☆マンボー】

Knee vs. としまんぼー☆

見どころ **ボトルカット側面ヒットの狙いどころが熱い!!**

3ラウンド目の最後に注目!! チョッピングエルボー(⇦◎)→ストマックニー(⇨◎)という連係に対し、「としまんぼー☆」が左横移動～ボトルカット(⇦◎)で見事割り込み、ヒールランス(⇦◎)からの壁コンボをたたき込む、という流れ。

ストマックニーの弱点である左横移動と、側面ヒット時にヒールランスが確定するボトルカットを活用した見事な切り返しである。



ボトルカットが側面ヒットすると、続くヒールランスは回避困難。使った場面が秀逸だ。

緊張こそが最大の敵!!

これらの試合を通して印象的だったのが、【Free Style】の面々の明らかな緊張。訪韓時は「露骨な投げはまず通らない」と評価されていた投げ抜け率の高さは見る影も無く、大事な場面でのコンボミスも多々見られるなど、本来の力を発揮できていなかったようだった。だが、これも闘劇の魔力。海外から来て負けられない試合をする、その重圧は並大抵のモノではない。



緊張からか、全体的に投げ抜け率の低さが目立った。韓国最強軍団【Free Style】の真の力を闘劇で見られなかったのは幸か、それとも不幸か。

【Free Style】中堅 予備予選 先鋒【うら☆マンボー】

Hole Man vs. としまんぼー☆

見どころ **随所で見せる壁確認のうまさ**

「Hole Man」の壁把握能力の高さが光った試合。非常に狭い"PoolParty"というステージを存分に生かした立ち回りに注目してもらいたい。

3ラウンド目の最速風神拳(⇨☆⇩⇧◎)⇒立ち◎⇒立ち◎⇒馬頭螺旋2発止め～キャンセル前ダッシュ(⇨➡◎◎⇨➡)からや、4ラウンド目の奈落払い1発止め(⇨☆⇩⇧◎)⇒白鷺遊舞2発止め(◎)⇒立ち◎⇒白鷺遊舞2発止めからなど、壁との距離によってしっかりとコンボを変えて、壁コンボに持ち込んでいる。

また、2ラウンド目では壁付近での奈落払い1発止めが遠距離でヒットしたことを確認して、奈落払い(⇨☆⇩⇧◎◎)で追撃、さらに壁やられのダウン状態に鬼縫楼(⇦◎)で追撃と細かいうまさを見せていたぞ。

このような壁コンボまで持ち込むためのコンボ構成の正確さが、試合の結果につながったといえよう。

専門用語&テクニック解説 鉄拳5 DR

【壁コンボ】
壁を利用したコンボ。特定の技で相手を壁に張り付ける"壁やられ・強"から決められるほか、多段ヒットする空中コンボで距離を調節して壁まで運ぶなどし、着地するまでの間の"壁やられ・中"の相手に決められる。

【下段さばき】
レバーをタイミングよく⇧方向に入れることで、相手の下段攻撃をさばくことができる。下段パンチをさばくと16フレーム、下段キックをさばくと18フレーム有利となり、ほとんどのキャラで浮かせ技が確定する。

【ビーム投げ】
デビルジンの投げ技、絶無(⇨☆⇦⇧⇨◎)。発生が早いため非常に抜けにくく、追い打ちが確定し、高ダメージ。空中に放り投げた相手をビームでお手玉する様がインパクト大だったため、こう呼ばれるように。

【タックル】
マウントポジションに移行して三択を迫られるマードックのスピアタックル。タックル自体の抜け猶予は3フレームと非常に短い。

【スカし確定】
相手の大技をガードしても有利にならないことが多い鉄拳シリーズにおいて、非常に重要なテクニック。相手の技が空振った硬直中に、スキの大きさを見極め、確定する反撃技を入れる。

【あお天のKEN】中堅　**準決勝**　中堅【No-Respect】

蒼天 VS. ショウ

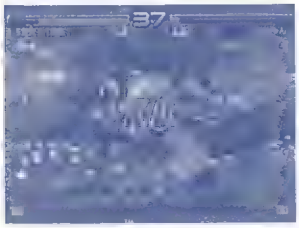
見どころ **これがデビルジンの力だ!!**

鉄壁の防御を誇る「ショウ」に対し、持ち前のトリッキーな動きで幻惑しつつ闘う「蒼天」という、対照的な二人による面白い対戦。

まずは「蒼天」の多彩な動きに注目してもらいたい。体力が減ってきたら距離を取り、千覚（卍あぐら中☆）や無想（⁘）で回復、惑（⇨➡⁘）でフェイントをかけつつ振り向き⇩⁘で体力をケズる。ラウンドが切り替わったら突如戦術を一変させ、露払い（しゃがみ中⬋⁘）をメインに攻める。そうかと思えば、しゃがんで待ち、露払いと見せかけて厄払い（立ち途中⁘）を決めるなど、ヨシミツならではの動きと柔軟な発想が目白押しだ。

対するデビルジンの本領が最も発揮されたのは2ラウンド目。終始「蒼天」ペースで試合が進むが、「ショウ」は奈落払い1発止めと追い突き（立ち途中⁘）からの空中コンボを続けざまに決めただけで一気に逆転K.O.。一瞬で勝負が決まるこの攻撃力こそ、デビルジンの強さ、持ち味なのだ。

最終ラウンドの勝敗を分けたのは、「ショウ」の最速風神拳。奈落払いと特殊ステップをキャンセルしての追い突き（⇨☆⇩⇧☆⇦⁘）との二択を共につぶせるため有効な吉光ブレード（⁘）だが、切れ味鋭い最速風神拳をカウンターでくらってしまい、流れを持っていかれた。



残り少ない体力を惑～振り向き⇩⁘でケズるなど、読まれにくい柔軟な戦法が「蒼天」の持ち味。



デビルジンの火力は凶悪の二文字。2ラウンド目の逆転劇はまさに一瞬の出来事である。

【埼玉POPY代表】大将　**決勝**　大将【No-Respect】

激鉄 VS. ショウ

見どころ **この固さ、まさに要塞!!**

無限遠ステージでガンリュウ相手に待ち切る……。最高の防御力を持つと評される、「ショウ」の実力が遺憾無く発揮された決勝戦最終試合である。1ラウンド目最後のかち上げ（⇦⇧⇩⇧⁘）や、3ラウンド目のぶちかまし（⇨⁘）など、「激鉄」が逆転をかけて出した技を難無く凌ぎ、しっかりと反撃を決めていくその防御力は、まさにディフェンス系プレイヤーの鑑といえる。



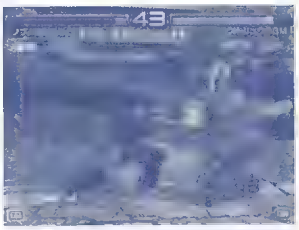
最後は、速い展開から立ち⁘をガードさせての絶無でK.O.。攻守ともに、終始冷静だった。

【ゼノブクス】大将　**1回戦**　先鋒【ギョーザ2人前】

ノブ VS. メンストリュウ

見どころ **日本最強のヘイハチはどっちだ!?**

東西を代表するヘイハチ同士の対戦は、ヘイハチの爆発力を証明する壮絶な試合となった。試合全体が見どころの嵐だが、特に注目したいのが5ラウンド目。「メンストリュウ」が怒とうの勢いで「ノブ」を壁に追い詰め、焦って手を出したところに観音砕き（立ち途中⁘）を当て、壁コンボで試合をほぼ決める。この辺りのセンスは、さすが嗅覚の男「メンストリュウ」である。



トドメの三島流・金剛壁の構えをやり過ごした「ノブ」だが、反撃の風神拳は無念の⇩⁘に。

【ティッしゃもん武藤び】先鋒　**2回戦**　先鋒【ギョーザ2人前】

ムシマスター VS. T☆Z★O@逆境

見どころ **露骨な位置入れ変えが幸を奏した**

お互い闘い慣れているだけあり、フェンの鬼弾激掌1発止め（⇩⁘）→側腹腿（⇦⁘）という連係を「ムシマスター」がしっかりレフトストレート～ライトアッパー（⇩⁘☆⁘）で割り込むなど、お互いの対応のうまさが光る試合である。見どころは、抜けさせて位置を入れ替える「T☆Z★O@逆境」の露骨な投げ。これで壁を背負わせ、壁コンボを決めて締める展開が何度も見られたぞ。



自分が壁を背負ったら、⇧⁘や左投げを抜けさせて位置を入れ替える。損の無い戦術だ。

【人生ぶっぱなし劇場】大将　**3回戦**　大将【ギョーザ2人前】

シゲ VS. マタドール

見どころ **会場が最も沸いた壮絶な浮かせ合い**

お互いに豪快な技を出し合うハデなスタイルの大将戦で、会場が大きく盛り上がった試合。1ラウンド目での下段さばきのし合い、2ラウンド目で見せた「マタドール」の左投げからの怒とうの起き攻め、3ラウンド目で発揮されたジュリア得意の縦押し、4ラウンド目に「シゲ」がトドメで見せた強引な瞬歩発勁（⇨⁘⁘）×2、そして5ラウンド目のシーソーゲームと、すべてのラウンドで手に汗握れる展開が目白押しという好勝負である。

なお、ジュリアの持つ虎身連攻（⇨➡⁘⁘）、驚天衝腿（⇨➡⁘）はガード時11フレーム不利。⇧⁘かカチワリ頭蓋（⇦⁘）でしか反撃できないガンリュウには苦しい闘いだが、「マタドール」は雷張り手（⇧⁘）でガードを崩していた。「シゲ」の得意とする下段さばきのプレッシャーに打ち勝つ勝負強さはさすが。

【カスタマイズ】

TEKKEN-NETでキャラクターのアイテムやカラーを好みに合わせて変更すること。このカスタマイズのセンスまで含めて、対戦前から既に闘いは始まっているともいえる。

【鉄拳王】

『鉄拳5 DR』における最高段位。通常の【鉄拳王】のほかに2種類が存在し、闘劇優勝チームに贈られた鉄拳王（黄龍）と、ほかの【鉄拳王】を倒し続けると昇格する鉄拳王（黒）がある。

【特殊ステップ】

⇨☆⇩⇲で出せるステップ。キングはこのステップから派生する投げコンボやキャンセルしての投げが強力なため、相手は警戒してしゃがみがちになる。

【しゃがみステータス】

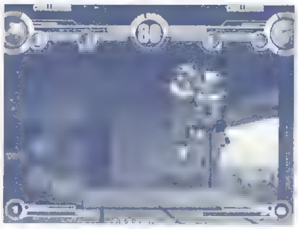
【しゃがみステータス】を持つ技であれば、上段攻撃を避けつつ攻撃することができる。同様に、空中判定になり、下段攻撃と投げ技をくらわない状態となるジャンプステータスがある。

カオル 3回戦 VS. 大御所

見どころ **投げハメたのはカオル!?**

「投げの神」の異名を持つ大御所は、特技を"投げハメ"と豪語するほどの男！　しかし、序盤から積極的に投げにいったのは「カオル」の方だった。投げた後の起き攻めが強力な影二で投げる……打撃に定評のある牙刀でも投げる……。

一方「大御所」は、この試合で一発ネタを駆使した打撃技で攻める。クラークのスペシャルガトリングアタックを2度も使っており、そのネタ攻めのシーンは必見だ。



投げを多用したのは「カオル」の方だった。影二でポイポイと投げていたぞ。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



今回優勝した「カオル」の試合を２本と、過去の闘劇覇者「大御所」、「キャベツ」、そしてついに『KOF』シリーズに進出してきた「マコ」の試合など、見どころたっぷりの５試合を収録。

「ext：極限堂

アクセル 準々決勝 VS. マゴ

見どころ **"2D神"のいいとこ取り試合（笑）!?**

テリーのスペシャリストとして定評のある「アクセル」に対して、"2Dで俺に勝てる奴は居ない"と言い切る「マゴ」の試合。

序盤は互角の闘いが続く。中盤で「アクセル」のオズワルドがうまく「マゴ」の牙刀を対空技で落とすが、ここで「マゴ」が思い切りのいい受け身から強烈な連続技が決まり、試合が一気に動く。自分の勝ち試合だけに、調子に乗った解説をしている「マゴ」の解説に注目!?



この前方受け身から連続技が決まり、オズワルドの体力が一気に減ってしまう。

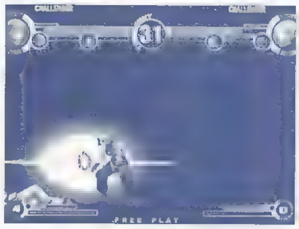
ウー 1回戦 VS. アクロス

見どころ **マリーの投げが確定しない!?**

当日予選を勝ち上がってきた「アクロス」だが、「ウー」からすれば事前情報が全く無い選手だっただけに、かえって不気味である。

先鋒対決はお互いに一発があるため、かなり慎重な試合運びだった。互角の攻防が続いたが、「アクロス」の影二がめくりジャンプBを決めて気絶連続技につなげ、一気に「ウー」が不利な状況へ。

そして「アクロス」は勝負を決めるべく、マリーで投げにいくが!?



マリーが出現地点に6割減らせる投げを重ねる！　これが決まると「ウー」は苦しいが……!?

カオル 決勝 VS. 許元章

見どころ **決勝戦はやや一方的な展開!?**

日本vs.台湾となった注目の決勝戦。「カオル」の先鋒影二が、「許元章」のクーラを倒せるかが勝負を左右すると思われた試合だったが、フタを開けてみれば「カオル」が圧倒的に押す展開になる。

決勝戦で初めて選ばれた「許元章」のキングは、うまそうな雰囲気をかもし出してはいたが、結果として仕事はできず。

終始ノリノリで攻めた「カオル」が、闘劇の覇者となった。



ダメージ的にも精神的にも大きな1発となった斬鉄波。これで勢い付いたか!?

キャベツ 3回戦 VS. 書記

見どころ **"大会で勝つ"ってことはこうだ！**

前回闘劇覇者の「キャベツ」vs.今回優勝候補に挙げられていた「書記」という好カードは、試合内容も今大会屈指のものとなる。

試合は「キャベツ」の先鋒クーラが冴え渡り、書記のキムと牙刀を完封してしまう。一方的な展開で勝利するかと思われたが、「書記」のクーラが驚異の粘りを発揮！

最後はお互いにワンチャンスという状態になったが、果たして二人が取った行動とは……!?



「キャベツ」はレイ・スピンをかなり多用。避けられたときは追加技を出して、うまく逃げていた。

専門用語&テクニック解説 KOF XI

【マリーのリー超】
本作では控えのキャラが出現時に投げが確定する時間があるが、1フレームしか猶予が無いため難しい。ただし、マリーのリーダー超必殺技のように移動する投げ技ならば、移動部分(持続)を重ねれば投げられるのでやりやすい。そのためマリーで相手を倒した後は、続いて出てくるキャラに大ダメージを与えるチャンスとなるが、一部投げが確定しないキャラが居る。

【背面ダウン】
起き上がりに一瞬後ろを向く時間のあるダウンで、このダウンを奪った後は相手に画面端を背負われていてもめくり攻撃を仕掛けることができるため、強力な起き攻めを仕掛けられる。

【投げの神】
投げキャラを好んで使う「大御所」のことを指す。第1回闘劇で優勝したことにより、人気、知名度ともに急上昇して、ついにはこの名で呼ばれるほどになった。

【打撃の神】
「マゴ」が「大御所」と対戦した印象からの感想。筆者は初めて聞いた(笑)。

【2D神】
前々回闘劇の『カプエス2』と前回闘劇の『カプコンファイティングジャム』で連続優勝した「マゴ」のこと。主に「マゴ」が自分を称えるために使っている。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



闘劇での数々の死闘の中でも、劇的な結末で終わった試合をピックアップしてDVDに収録。「サムライスピリッツ」を象徴する逆転劇をとくと見よ！

【高砂】先鋒 **決勝** 先鋒【明鏡止水～初心者攻略サイト～】

ふせますた VS. ドロ

見どころ **時間切れ寸前、ミナに幻庵の中斬りが刺さる!!**

ノリプレイの真骨頂「ふせますた」とレアキャラ幻庵を使いこなす「ドロ」。独特な動きで立ち回る「ふせますた」の弱点を突き、幻庵の首刈りでリズムを狂わす「ドロ」の試合は接戦となる。次第に流れを取り戻した「ふせますた」は最終局面で無の境地を発動。試合が決まったと思われたが、飛び道具一閃を使ったコンボをミスってしまう。最後の最後まで分からない試合だった。



最後の最後で立ち中斬りがヒットして「ドロ」の勝利。あきらめなかった信念が生んだ勝利だ。

【高砂】大将 **決勝** 先鋒【明鏡止水～初心者攻略サイト～】

ユウ VS. ドロ

見どころ **無の境地をうまく決めたのはユウ雲飛!!**

雲飛VS.幻庵とレアキャラ同士の激突。闘劇当日、神懸り的な強さをを発揮して勝ち上がってきた「ユウ」に対して、「ドロ」は慎重に立ち回る。お互いにけん制中心の展開となり、互角の攻防戦が続く。

3本目、両者共に境地ゲージを大量にためてからの境地合戦と思いきや、先に仕掛けた「ユウ」雲飛が七曜を使った見えない二択で「ドロ」幻庵に爆発する間も与えず勝利した。



七曜からジャンプ攻撃と見せかけて、着地してからの⬇＋Dキャンセル一閃が決まった！

【刺客】大将 **2回戦** 大将【旅のお供に】

生めそ VS. 馬車に駆けこんだら

見どころ **絶妙なレラの無の境地。しかし一閃が……、**

マニアックキャラの使い手「生めそ」と江古田のレラ使い「馬車に駆けこんだら」。ほかのタイトルでも実力が証明されている経験豊富な「生めそ」の立ち回りにほん弄されつつも、「馬車に駆け込んだら」はうまく対応していく。最終局面、レラの発動した無の境地からの一閃がまさかの掴みに……。ボタン同時押しミスなのだが、これで勝負が決まっていただけに痛恨の失敗だった。



このゲームで一番難しい入力であるボタン同時押し。こんな状況のときこそ発生しやすい。

【高砂】大将 **3回戦** 大将【明鏡止水～初心者攻略サイト～】

ユウ VS. ミシマ

見どころ **ユウの無の境地のタイミングさえよければ……、**

関東一剣客祭で決勝大会のカードがまたもや闘劇の大舞台で再現された。最強の称号を懸けて繰り広げられた勝負は最終戦にもつれ込む。大幅体力リードと、大量の無の境地ゲージがたまっている「ユウ」雲飛の勝利かと思われたが、一瞬の判断の迷いから「ミシマ」いろはにカウンターで一閃をくらってしまう。最後は「ミシマ」が得意のディフェンス力を見せて勝利した。



残り体力わずかでも反撃のスキを見逃さなかった「ミシマ」は闘劇覇者にふさわしい。

【黒船】大将 **準決勝** 大将【明鏡止水～初心者攻略サイト～】

ときど VS. ミシマ

見どころ **いろはの怒り爆発で抜けてからの一閃に注目!!**

2D格闘で圧倒的な強さを誇る帝王「ときど」。迎え撃つのは関東一剣客祭で優勝したサムライ界最強の男「ミシマ」。機械のように安定した立ち回りを見せる「ときど」に、ミナ戦を徹底的に特訓したという「ミシマ」が要所でダメージを与えていく。その執念がときどの歯車を狂わせたのか、コンボミスが多発した「ときど」から確実に反撃をたたき込み「ミシマ」が勝利した。



ミシマはときどタイムを怒り爆発で抜けた直後、しゃがみ中斬りに一閃を合わせて逆転。

専門用語&テクニック解説 サムライ天下一

【ダッシュ強斬り着地キャンセル（レラ）】
レラのダッシュ強斬りの後にカムイ フム ケスプを出すことにより着地のスキを無くすテクニック。

【ときどタイム（ミナ）】
ミナの秘奥義ミトゥンチの裁きを連発して相手を封じ込めること。ときどは追い込まれた状況でも強いという意味も含んでいる。

【天弓ループ（ミナ）】
相手をダウンさせたときに、跳び越えるような軌道でジャンプ強斬りを撃つと、ガード方向の表裏が分かりにくい攻撃となる。この攻撃を起き上がり直後2フレームに重ねるとヒットした場合ののけ反り時間が延びるので、連続技を入れることが可能。主に天スピリッツで連斬BBC→天弓心→ジャンプ強斬り→天弓心～とループすることから名付けられた。

【追い討ち投げ（いろは）】
追い討ちをヒットさせた後に、くらった側の起き上がり途中に投げられ判定が存在するフレームがあるため、追い討ち→武器飛ばし技「夕鶴の舞」が連続でヒットする現象。

なお、今回の闘劇ルールでは、一部のキャラは投げ→追い討ち→投げ→……とループしてしまうので、コマンド投げからの追い討ちが禁止されていた。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



複数タイトルで開催される闘劇の中でも、毎回屈指の盛り上がりを見せる「ストⅢ 3rd」の決勝トーナメント。注目のマスタープレイをピックアップ！

Text:超ギース様

【マスターズ】大将 **準決勝** 中堅【Vision】

MOV VS. ヌキ

見どころ **海を越えた神ブロッキング再び！**

準決勝、【マスターズ】大将「MOV」に、闘劇05覇者「ヌキ」が襲いかかる。実力伯仲の両者だが、混戦で「ヌキ」がまさかのヒット確認ミス。この鳳翼扇に対し「MOV」がガードブロッキング～ジャンプ攻撃から最大反撃を決めてみせた。鳳翼扇ガード後は、最後の蹴り上げをブロッキングしてから反撃するのが定石。しかしここで「MOV」は新しき神のテーマを描いた。



ここまでやらなくても……。とさえ思わせるガードブロッキング。まさに芸術。

【マスターズ】大将 **準決勝** 大将【Vision】

MOV VS. こくじん

見どころ **見てから小パン鳳翼扇よゆうでした**

【Vision】の先鋒「K.O」に追い詰められた大将「MOV」が、ついに大将「こくじん」に迫った。そこにあったのは、あまりにも凄惨な光景。「こくじん」の定評のある攻めをさばき続け、的確に反撃を決める「MOV」。果ては「こくじん」の得意とする、踏み込みに引っ掛ける絶妙なしゃがみ強Ⓚ置きに対し、見てから小パン鳳翼扇。何かに取り付かれたかのようなプレイだった。



血も涙も愛すらも捨てた処理プレイ。会場はひと時の静けさに包まれた……。

【キーパー】中堅 **2回戦** 先鋒【マスターズ】

キーパー VS. スペルマスターJ

見どころ **手堅いプレイの明暗を分けるのは？**

【キーパー】中堅「キーパー」は新テクニックSGGKの考案者で知られ、現役東大生のIQゲーマーだ。対する【マスターズ】先鋒は、闘劇2004を制した「スペルマスターJ」。お互いが堅実なプレイスタイルなので、じりじりとした試合展開になった。ゲージをいかにうまく使うのかがカギとなった一戦。置き中パンをはじめとした、技のセレクトにも注目してみよう。



足払いの当て方にも、やり込みが光っている。攻めのセットプレイと合わせてチェックしよう。

神ブロッキング

[illegible]「ウメハラ」氏の数々の伝説の一つである。それは[illegible]EVO2K4[illegible]「ジャスティン・ウォン」との一戦で起こった。

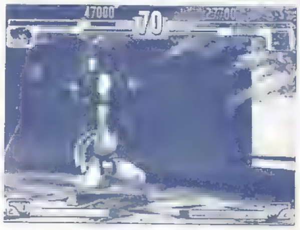
[illegible]「ウメハラ」は残り体力1割弱、ジャスティンは8割と絶望的な状況。「ウメハラ」は[illegible]が、お互いのしゃがみ中Ⓚが相打ちしてしまい「ウメハラ」の体力[illegible]「ジャスティン」が、フェイントを[illegible]。しかしここで「ウメハラ」は[illegible]ブロッキング[illegible]上げを空中ブロッキング[illegible]ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→中昇龍拳→疾風迅雷脚のコンボを決め[illegible]1000人をゆうに超すギャラリーたちは狂喜乱舞。声援は轟音となり、地震とさえ[illegible]会場は揺れた。

【チャンピオンロード～道～】大将 **準決勝** 大将【モンキーハウス】

昭和 VS. 牛!?

見どころ **画面端、ハメるのはどっち!?**

「昭和」対「牛!?」の、決勝進出をかけた大将戦。「昭和」は"ボス"の名で知られるプレイヤーで、闘劇2004でベスト4にもなっている。また、ユン、ヤンをはじめ、多くのキャラを使いこなすことでも知られている。「牛!?」は強豪地区である九州を代表するユリアン使い。追い込まれたときの勝負強さがウリ。スピードの速い展開に付いていくだけでも大変だが、見どころの多い一戦。



劣勢から放たれた、必殺の一撃。ヒット確認か読みなのか。しかし、どちらにしてもスゴ過ぎる。

専門用語&テクニック解説 ストⅢ 3rd

【SGGK】
自動二択かつ、二択回避にも使える新テクニック。詳しくは82ページを参照。

【置き中パン】
ケンの立ち回りでさりげなく置いておく立ちorしゃがみ中Ⓟ。主にダッシュを止めるために使う。ヒット時はノーキャンセルで疾風迅雷脚につながるので強力。

【画面端での攻防】
ユリアンは画面端へ追い詰めてのエイジスリフレクターでの二択ループ、まことは画面端を背負って、唐草から即スタンを狙える。画面端へ追い詰めたいorられたいが、どちらもリスクが怖い攻防になる。

【赤ブロ】
ガードブロッキングのこと。必殺技～必殺技の間にブロッキングで割り込む猶予は、わずか2フレーム。当然失敗すると途中からモロにくらうので恥ずかしい。普通はあまり狙わない。

【カニパン】
ダッドリーのしゃがみ強Ⓚ。コンボが入るのに、ガードされても有利になるちょっとアブナイ技。

【小パン鳳翼】
しゃがみ弱Ⓟ→鳳凰扇のこと。キャンセルの猶予がほとんど無く、つなぐことが難しい。さらにヒット確認せず、置き技から入れ込むと空振りして鳳凰扇が漏れてしまうことが多い。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



関東勢のキム&Mr.BIGと、関西勢のキム&ほたる。両勢力が掲げる最強タッグは、果たしてどちらが強かったのか？　また、レアキャラを使いこなす職人たちのプレイにも注目したい。

1回戦　フジハラ VS. マゴ

見どころ 「マゴ」のキャラ対策不足！

「マゴ」はプレイヤー性能こそ本物だが対戦経験がやや不足しており、使用人口の少ないハンゾウ&フウマを使いこなす「フジハラ」に、どう対抗するかが注目された。

序盤はハンゾウの烈光斬をスピニングランサーで避けず、中盤は電光石火の術・斬舞連発に対してGCステップで反撃しないなど、やはりキャラ対策が不足していた「マゴ」。それでも好勝負になるあたりは、さすが元2D神といったところか。



「マゴ」はフウマの追加空中炎龍破の存在を知らなかったのか、ダッシュしてくらいにいく。

2回戦　なえら@SMK VS. 回転王

見どころ 「回転王」のアスラ対策！

関東と関西の強豪プレイヤーが激突した2回戦。レアキャラのアスラに対して、「回転王」がどのように立ち回るかがポイントとなった。

終盤、アスラの近距離立ちB→しゃがみB→⬈+C→弱ロジェレフの連係に対し、「回転王」は⬈+Cと弱ロジェレフの間にGCステップで割り込み、連続技で手痛い反撃を決める。アスラのこの連係は前述のポイントしか反撃できず、「回転王」の全キャラ対策が光った内容といえる。



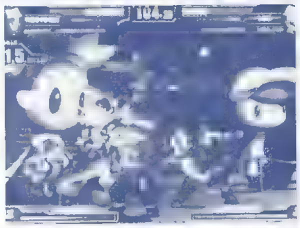
アスラの連係にGCステップで反撃。細かな部分まで対策を立てている「回転王」に拍手。

1回戦　ツドウ@悪あがき VS. YOC

見どころ タンの撃放による一発！

使用人口の少ないキャラを使いこなす、職人同士の対決。キャラ対策を立てにくいため、自キャラの強い部分を押し付ける展開になった。

「ツドウ」のタンは、とにかく跳び回ってめくりジャンプ強Ⓚや雷鳴脚から撃放を狙うスタイル。「YOC」はそれに対応できず、次々と撃放をくらって大量のリードを与えてしまう。最後の最後で「YOC」リーが相手を捉えるものの、連続技の失敗で逃がしてしまい、勝負アリ。



タン使用時は空中からの攻めを徹底した「ツドウ」。雷鳴脚からの撃放が決まってヒドいことに。

準決勝　KEE-ROC@SMK VS. R-HOWARD@SMK

見どころ 「KEE-ROC」どとうの巻き返し！

今大会を制した「KEE-ROC」が、最も苦しめられた試合。リードを奪われ、中盤にほたるをK.O.されてしまった「KEE-ROC」だが、ハイパーチャージ状態で控えていたキムがここで大爆発。投げや鳳凰脚を立て続けにヒットさせ、一気に巻き返す。

最後は「R-HOWARD」の連続技ミスに助けられた部分もあったが、ギリギリまで追い詰められても冷静に立ち回った「KEE-ROC」が勝負強さを見せ、勝利をモノにした。



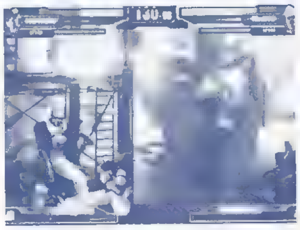
ほたるをK.O.した後の攻めを失敗してしまい、「R-HOWARD」は流れを失ってしまう。

1回戦　KEE-ROC@SMK VS. 回転ときど

見どころ 東と西の最強プレイヤー対決！

序盤は「回転ときど」のMr.BIGが優勢に立ち回るものの、「KEE-ROC」がワンチャンスの空対空からコマンド投げとしゃがみBの二択でダブルアサルトを決め、流れが一変。

その後もGCステップや連続技のミスが少ない「KEE-ROC」に対して、「回転ときど」は初戦の緊張からか、連続技のミスや安易なしゃがみDといった荒いプレイが目立つ。最終的には安定したプレイを続けた「KEE-ROC」に軍配が上がった。



1フレジャンプで回避を狙う「回転ときど」だったが、「KEE-ROC」のほたるはキッチリ重ねてきた。

専門用語&テクニック解説 NBC

【出現時にコマンド投げを重ねる】
一人をK.O.した後の出現時は、ガードしかできない瞬間があるため、コマンド投げを重ねると確定する。

【タクステ】
タクティカルステップの略。移動中は打撃技に対して無敵なので、けん制技を回避しつつ接近できる。

【ガーキャン】
GCステップの略。連係や技のスキへの反撃に使う。

【1フレジャンプ】
レバー上方向と同時に攻撃ボタンを押してジャンプすることで、瞬時に空中判定となるテクニック。このテクニックと使うと、打撃技をくらっても空中やられになるため、起き攻めや連係の回避に非常に役立つ。

【ダブラリ】
Mr.BIGのスピニングランサーの俗称。ザンギエフのダブルラリアットにモーションや技性能が似ているので、プレイヤー間ではこう呼ばれることが多い。

【重なってないので1フレジャンプで回避】
受け身後やダウンしない空中吹っ飛びからの着地後は、1フレームだけガードしかできないタイミングがある。そのタイミングに打撃技を重ねられると、前述の1フレジャンプを入力してもジャンプできず、地上くらいになってしまう。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



闘劇'06決勝大会で、注目度の高かった試合、名勝負をピックアップ。強制開放の使いどころなどの、試合の流れの変化に要注目。「腐乱人形」の試合は名勝負になりやすいのか!?

TextKZA

【ネロネルネーロネ】大将 **2回戦** 先鋒【魔法少女リリカルフランドール】

レッド vs. 腐乱人形

見どころ **キャラ相性の悪さを覆す勝負強さ**

闘いやすい弓塚さつきをキャラ相性とプレイヤー性能で2連続(でんぱ、音夢にゃん)で撃破してきた「レッド」に、全国大会準優勝者「腐乱人形」が弓塚さつきで挑む。ネロ・カオスの間合いになかなか入り込めない弓塚さつきだが、一瞬のスキを突いてのジャンプ攻撃から、「腐乱人形」がペースをつかみ、得意の起き攻めへと持ち込む。果たして「レッド」は見切れるのか!?



「腐乱人形」の技の差し込みが光る一戦。弓塚さつき使いのプレイヤーは要チェックだ!!

【魔法少女リリカルフランドール】先鋒 **準決勝** 先鋒【花びら満開キャンディーズ頑張る】

腐乱人形 vs. kubo

見どころ **劣勢でも攻める「kubo」の姿勢は必見**

闘劇'05『GGXX #RELOAD』でチームをベスト4へ導いた東海の暴れん坊「kubo」が、「腐乱人形」に挑む。とにかく攻めに特化したスタイルの「kubo」が試合開始直後からガンガン前へ出る。「腐乱人形」は序盤は流れをつかまれてしまうが、暴れる「kubo」の技をうまくつぶし一進一退になる……。とにかく「kubo」の起き上がりに注目したい。ほとんどの場面で読み勝っているぞ。



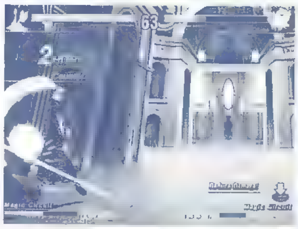
この状態でもまだ続く! 諦めたら試合終了だということを「kubo」先生が教えてくれる!

【新感覚癒し系魔法豚 モトマチ】大将 **1回戦** 大将【ネロネルネーロネ】

元町マンディ vs. レッド

見どころ **中盤からの「レッド」の対応力に注目**

北海道でさまざまなキャラを使ってその名をとどろかす「元町マンディ」と、稼働中期では最強とまでいわれたネロ・カオス使い「レッド」の対戦カード。「レッド」は『GGXX SLASH』でも闘劇に出場しており、こちらにはあまり本腰を入れていなかった。そのためか、序盤はいいように「元町マンディ」の昇り中段をくらいまくるが、試合中盤から「レッド」がシエルに対応してくる。



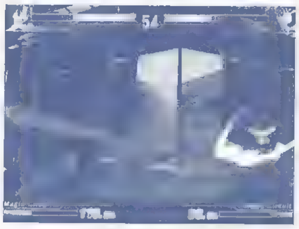
序盤は「レッド」全くいいところ無し。『GGXX SLASH』のやり過ぎかと思われたが……。

【魔法少女リリカルフランドール】先鋒 **準決勝** 大将【花びら満開キャンディーズ頑張る】

腐乱人形 vs. さとけん

見どころ **赤主秋葉のキャラ性能の高さを見よ**

さまざまなタイトルで活躍し、東海ではラスボス的存在ともいわれる「さとけん」が「kubo」の敵を取らんと「腐乱人形」に挑む。前述の「はと」対「どれみふぁでぐち」戦のように逃げる赤主秋葉を弓塚さつきが追う展開となる。こちらの組み合わせでは弓塚さつきの空中での機動力が低いため、シールドやジャンプBなどでのカウンター狙いとなる。一発が当たるか否か……。



赤主秋葉を使いこなすのは難しいといわれているが、使いこなされると手に負えません……。

【参宮橋】大将 **2回戦** 大将【⊂二二二(　＾ω＾)二⊃~Nin~♪】

はと vs. どれみふぁでぐち

見どころ **関東対関西、最強候補プレイヤーの対決**

センスある動きで、使いこなすのが難しいとされる赤主秋葉を自在操る関東の「はと」。得意の堅いガードからチャンスをつかみ、接近戦で一気にとどめを刺す関西の「どれみふぁでぐち」。最強プレイヤーと推す声が多い実力者同士がぶつかる要注目の試合。逃げる赤主秋葉を、有間都古でいかに捕らえるか。「どれみふぁでぐち」のジャンプ攻撃の振り方に注目だ。



プレイヤー性能の高い二人がぶつかるとどうなるのか、その目で確かめてほしい。

専門用語&テクニック解説 MBAC

【セブンス】
シエルのセブンスヘヴンのこと。発生が早く相手の位置をサーチして判定が出るため、画面のほとんどをカバーできる。

【昇り中段】
立ちガードからしゃがみガードへの移行する際の、くらい判定が大きいことを利用したガード崩し。

【蛇、鹿】
それぞれ、ネロ・カオスの混沌流出・爬虫類種、混沌開放・獣角種のこと。見た目からそう呼ばれている。

【2P限定の裏回り】
2P側のコンパネでプレイしているときのみ、画面端での空中投げなどの後にできるすき間に入り込むことができる。

【キャラ限定の裏回り】
特定のキャラは画面端で攻撃ガード時にすき間ができ、そこに入り込める。

【バカキャン】
ガードキャンセルシールドバンカーキャンセルの略称。必殺技だけでなく、ダッシュやハイジャンプなどもキャンセルして出せる。便利なテクニックだが、入力は少々シビア。

【アームループ】
弓塚さつきの届かないユメを追うさっちんアームを繰り返す連続技のこと。

【獣】
遠野秋葉、赤主秋葉の必殺技、獣を焦がすの略称。

【シャロン様とお呼び!】大将 **2回戦** 大将【おみと大捜査線】

緒龍 VS. ススム

見どころ **チップの魅力満載!**

立ち回りでじわじわと体力を奪い、リードを守る「ススム」。判定の強いジャンプDでカウンターヒットを狙うほか、テンションゲージがあるときは強気にダッシュからβブレードを狙う。終始機動力を生かして「ススム」ペースで展開された試合だが、「緒龍」は体力を奪われながらもチャンスを見逃さなかった。確実に痛い連続技を決めると、「緒龍」が両ラウンドを制した。



「ススム」はジャンプDの判定を生かし、カウンターヒットを決める場面が多い。

闘劇'06ベストバウト 試合解説



今回DVDに収録されている闘劇'06の名試合を簡単に解説しよう。また、「パチ」と「かきゅん」が解説で使っている用語の説明もある。これを読めば、DVDをより一層楽しめるハズ。

Text:KYO

【テロだー!!】中堅 **2回戦** 大将【オガニーショー2006】

シュウト VS. 小川

見どころ **「シュウト」の遠距離での封殺劇**

アクセルは、リーチの長いけん制技での遠距離戦が強み。しかし、エディも近寄ってしまえば、分身を使った攻めで逆転の可能性がある。

「シュウト」は、けん制や対空の使い分けで、地上と空中の両方の接近を拒んでいた。何度か「小川」の接近を許した場面もあったが、そこはデッドアングルでうまく切り返していたぞ。「シュウト」の対応のうまさが光る対戦内容だろう。



「シュウト」は、飛行で接近する「小川」をしゃがみSや空中投げを使い分けて対処。

【ゆきのせです】中堅 **2回戦** 大将【さとQり300円】

KA2 VS. 黄ふぁ

見どころ **常に冷静な判断をした「黄ふぁ」**

本大会唯一「KA2」が負けた試合。「KA2」は素早いダッシュや空中ダッシュを武器に接近戦に持ち込み、連続技をたたき込む。一方「黄ふぁ」は、立ちKで空中ダッシュをつぶしたり、ジャンプ⬇+Kでけん制をつぶすことに徹底していた。最後は、「KA2」が連続技をミスしてしまい、冷静さを失わなかった「黄ふぁ」が逆転を果たしたが、「KA2」が勝ってもおかしくない対戦内容だ。



最後は「黄ふぁ」が難度の高い連続技を決める。あの局面でよく決めた。

【ツブニクミン】大将 **2回戦** 大将【裏切り者】

つぶ VS. FAB

見どころ **「つぶ」の画面端での攻め**

「つぶ」は、素早く諸刃モードになると強気に攻め続け「FAB」の体力を奪う。「FAB」も何とか切り返そうとするが、「つぶ」の攻めを止めるには至らなかった。「つぶ」は、攻めのうまさ以外にも細かいテクニックを使っていたのが印象的。「FAB」のダウン復帰を誘い断罪を当てたり、通常投げ失敗の立ちHSがヒットした場合は、反応して足払い→結合を決めるなどしていたぞ。



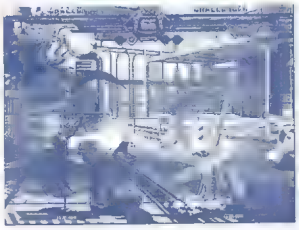
通常投げをバックステップでかわされ立ちHSが出たが、そこは足払いにつなぎフォロー。

【ゆきのせです】大将 **2回戦** 大将【さとQり300円】

ゆきのせ VS. 黄ふぁ

見どころ **「ゆきのせ」の的確な差し込み**

「KA2」を倒した「黄ふぁ」を迎え撃つのは、本大会で闘劇3連覇を成した「ゆきのせ」。お互いじわじわと体力をケズり合う。特に派手な試合展開はしないものの、自分のペースを守りつつダメージを与えている対戦内容は、手に汗握る。また、時折「ゆきのせ」の見せる差し込みはうまく、「黄ふぁ」が動く瞬間を狙う。最後は、「ゆきのせ」がファントムソウルで体力を奪い、勝利した。



「黄ふぁ」も正確に反撃をしていた。どちらが勝ってもおかしくない内容といえる。

専門用語&テクニック解説 GGXX SLASH

【ドリル】
ファウストのジャンプ中⬇+Kのこと。空中から地面に向かって回転しながら落下する技で、判定が強い。

【[illegible]】
紗夢の当て身技のこと。レバーの操作だけで出せるので、失敗時のリスクが低い。

【メガネ】
闘劇覇者の一人、「GNT」のこと。メガネをかけていることから由来。

【ウォレント】
テスタメントの当て身技。当て身が成功しても攻撃は確定しないが、打撃技をすべて当て身可能で、フォースロマキャンに対応。

【受け身狩り】
相手がダウン復帰可能な場面で、ダウン復帰を想定して空中ガード不能技や空中投げを狙う行動。また、受け身はダウン復帰の通称。

【引き出し】
選択肢のこと。連係などにさまざまな選択肢を使い分けているプレイヤーに対し、「~が多い」と使われる。

【ヒヨる】
弱気になること。読みが外れたり、高威力の連続技をくらったときなりやすい。~と消極的な行動しかできなくなる。

【確定バースト】
確実に当たる場面で使われる青色バーストのこと。確実に切り返せるのが利点。

格ゲー番付

対戦格闘ゲーム人気ランキング 六月版

ちまたで気になるあのゲーム。ぶっちゃけどれがイケてるの？ そんなあなたのお悩みに、応えてあげましょ闘劇魂。これを読んだら一発解決！ 格ゲー番付、いざご開帳～!!

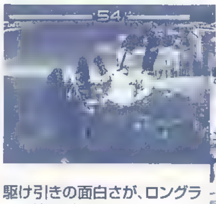
壱 鉄拳5 DARK RESURRECTION　317.0 pts.

バンダイナムコゲームス



鉄拳5 DARK RESURRECTION
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年12月26日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が堂々の一位だ。昨年の12月に発売して以来、半年以上経過した今でも、アルカディア本誌の人気ランキングでは常にトップクラス。ほかの闘劇タイトルが、大会終了後に若干の沈静化を見せる中、相変わらず対戦は盛んだ。攻略要素がかなり掘り下げられた今でもこれだけ盛り上がっていることが、「対戦ゲーム」として面白いことを証明している。また、家庭用の不在が、ゲーセン離れを食い止めていることも一因か。



稼働から半年。強キャラはほぼ確定？（詳細は84ページ）



駆け引きの面白さが、ロングランの決め手。

順位	タイトル	メーカー	pts.
弐	GUILTY GEAR XX SLASH	アークシステムワークス／セガ	224.2
参	MELTY BLOOD Act Cadenza	エコールソフトウェア／セガ	146.9
四	キン肉マンマッスルグランプリ	バンプレスト	117.3
五	THE KING OF FIGHTERS XI	SNKプレイモア／セガ	98.1

闘劇'06種目になったタイトルは、決勝大会が終了した今では、ランクインした4タイトルを除いてかなり落ち着いてしまった模様。ただし、バーチャに関しては『Virtua Fighter 5』の発売により、シリーズ人気が再燃することは間違い無いだろう。

意外といっては失礼だが、『キン肉マンマッスルグランプリ』がかなりの高評価。アーケードゲームにある程度のお金を費やせる層＝キン肉マン世代という図式のようで、サラリーマンに人気がある。次回闘劇タイトル候補に上がるかも知れない（笑）。

闘劇'06 FINAL 盛り上がりランキング

順位	盛り上がったポイント
1	「MOV」が「ヌキ」の[illegible]を赤ブロした瞬間（SFIII 3rd STRIKE／準決勝）
2	「STR」が韓国チーム【Balance】を3タテ！（鉄拳5 DR／1回戦）
3	「にが」が永久コンボを決めている場面（MBAC／準決勝）
4	「紅の豚」が秘孔・刹活孔を決めた瞬間（北斗の拳／決勝）
5	「ときど」が土下座した瞬間（サムライ天下一／準決勝）
6	[illegible]が日本の強豪を次々と撃破！（K.O.F. XI／1回戦～準決勝）
7	「KA2」が優勝を決めた瞬間（GGXX SLASH／決勝）
8	「KEE-ROC@SNK」が見せた[illegible]（NBC／準決勝）
9	[illegible]（北斗の拳／3回戦）
10	[illegible]（VF4 FT）

今回は、先に開催された闘劇'06 FINALにおいて盛り上がった場面をチョイス。

まずは、『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』の準決勝[illegible]ード後に赤ブロ（ガードブロッキングのこと）した場面。闘劇という大舞台で、しかも相手は前回覇者である「ヌキ」。そのプレッシャーをはね除け、赤ブロを成功させた【マスターズ】の大将「MOV」が見せた度胸とテクニックにギャラリーが沸いた。



[illegible]

「鉄拳5 DARK RESURRECTION」では、[illegible]ける「鉄拳5」の悪夢を振り払うがごとく、【桃の年頃】の[illegible]た【Balance】の「qudans」、「leedy」、「200won」を、なんと3タテ！ 会場の声援を一身に打倒韓国を果たした。

今大会で最もコンボの際にかけ声が大きかったのは、間違い無くこの『MELTY BLOOD Act Cadenza』だろう。永久コンボの一発一発にかけられた「オイ！」の[illegible]

ほかにも、パンフレットでの「サムライ勢をつぶしにきました」との過激なコメントで、本作を盛り上げてくれた【黒船】が、準決勝で【明鏡止水～初心者攻略サイト～】に負けた瞬間、【黒船】の「ときど」がすいませんでしたとばかりに土下座！ 会場は大いに盛り上がった。



今回の『K.O.F. XI』を面[illegible]



トキばかりの対戦に食傷気味だった「北斗の[illegible]ート様というレアな対戦が……。「鵺龍」&「時の扉」に感謝！（笑）

集計協力店一覧

GAME-COLLEGE 愛知県愛知郡長久手町山越110 TEL.0561-61-1439／KO-HATSU（コーハツ）[illegible]2-2-21 コーハツビル1F TEL.06-6352-3007／SPOLA九品寺 熊本県熊本市九品寺5-10-15 TEL.096-372-5700／アドアーズ・サンシャイン店 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン[illegible]

[illegible]

ステーション 東京都新宿区百人町2-17-2アルファビルB1～4F TEL.03-5330-8595／天神GIGO 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F TEL.092-724-5971

LONG RUN GAMES' BOOSTER

長期稼働している格闘ゲームの名作を応援するコーナー「ロングランゲームズブースター」。今回は、『CAPCOM VS. SNK 2』をピックアップするぞ！



P175-177　カプコン VS. SNK 2

まだまだアツイ「カプエス2」

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

国を問わず根強い人気のある『カプエス2』。今回は2006年4月に行なわれた大会リポートと、今までの歴史を振り返っていくぞ。

Text：KZA　協力：D44、ナカニシ、よしを

津田沼エースの大会には25チームが参加。予選は4チームでのリーグ戦、上位2チーム抜けで、1位は決勝トーナメント、2位は代表者戦へ。1位通過6チーム、2位抜けトーナメントを勝ち抜いた2チームの8チームによる決勝トーナメントが行なわれた。

予選では強豪が順当に抜けていく。最注目はアメリカの有名プレイヤー3人が手を組んだ【TeamUSA】（Campbell、Kim、Combofiend）。日本に長期滞在し、レアキャラの潜在能力を見事に引き出した「Campbell」の活躍により予選を突破するが惜しくも2位トーナメントで敗れてしまう。

決勝トーナメントは好カードが目白押し。去年の埼玉ポピーでの優勝チーム【サークルKandThanks】（ナカニシ、KOK、ライ）とevo2005優勝「D44」、2位の「マゴ」が組んだ【東京ゲームアクション】（D44、マゴ、Nestor）の優勝候補同士の試合は「ナカニシ」が「マゴ」、「Nestor」を2タテするも「D44」が逆3タテで勝利する。

また同じく優勝候補であった【カモン！ジャスティン】（ダン、トガワ、JustinWong）が、仙台からの遠征チーム【ブッチギリの良の貴重な産卵シーン】（ゴンタ、遅刻魔、ジジ）の「ジジ」の活躍により敗れるなど、大いに盛り上がった。


左から「Combofiend」（米）、「Campbell」（米）、「Yamazaki93」（仏）。遠征組だ。


優勝の「マゴ」、「Nestor」、「D44」。次のevo2006では敵同士になるかも！？

決勝戦は前述の【東京ゲームアクション】と新宿モアを中心にプレイしている新鋭【BeastJoe】（チャパ王、ミゾテル.com、Joe）が相見えた。

先鋒戦は「マゴ」対「ミゾテル.com」。「マゴ」といえば無法ともいえるE.本田がウリだが、「ミゾテル.com」は見事なE.本田対策を見せて大幅にリードを奪い、その流れで「マゴ」に勝利する。中堅はアメリカ東海岸で活躍する「Nestor」。メインキャラは響なのだが、この大会はE.本田で参加した。ここでも「ミゾテル.com」のブランカがキャラ対策を見せてE.本田、ベガと一気に2タテ。「Nestor」も大将のブランカで巻き返しを見せるものの、相手の大将のサガットを崩せず惜しくも破れてしまう。

いきなり2人抜きされて追い詰められた大将「D44」だったが、持ち前のキャラ対策で「ミゾテル.com」を倒す。中堅はアメリカ人在日プレイヤーの「Joe」。しかし「D44」のバルログの前に自分の動きを封じられ負けてしまう。そして「チャパ王」との大将戦は先鋒戦こそ五分の流れだったが、ベガ、ブランカの同キャラで地力の差を見せ「D44」が勝利。逆3タテで試合を決め、8時間超に及ぶ熱戦は幕を閉じた。

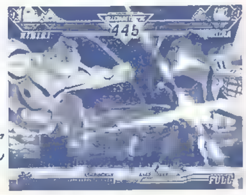
津田沼エース3on3　ベスト4トーナメント表

チーム	メンバー		決勝
東京ゲームアクション	D44（Aバルログ、ベガ、ブランカ） マゴ（Cサガット、E.本田、ブランカ） Nestor（Aベガ、E.本田、ブランカ）		優勝
ブッチギリ	遅刻魔（Pさくら、ブランカ、キャミィ） ジジ（A響、さくら、ブランカ） ゴン太（Cキング、舞、春麗）		
BeastJoe	チャパ王（Aケン、ベガ、ブランカ） ミゾテル.com（Kブランカ、キャミィ、サガット） Joe（K京、キャミィ、サガット）		
オマン○	鉄（Cキム、ルカール、サガット） ゆいにゃん（A響、ベガ、ブランカ） クルス（Aさくら、ベガ、ブランカ）		

D44的注目キャラ

Cグルーヴのケンは超高性能を誇るRC鉈落とし蹴りを軸に、ステップからの奇襲が強力で、空中竜巻旋風脚で仕切り直しやすい。Kグルーヴに対抗できる点も見逃せない。

Nグルーヴの庵は先鋒で暴れるだけでなく、ガードキャンセル前転から確定コンボを狙うスタイルで、中堅にも起用できるぞ。



Aグルーヴの主軸キャラに対抗できるKグルーヴ響もオススメ。

History of CAPCOM VS. SNK 2

名作格ゲーに歴史アリ!

カプコン、SNKのキャラが一堂に会する、夢の競演第2作目。6種類のグルーヴそれぞれで使えるシステムが異なり、より複雑な読み合いが楽しめるようになった名作。回り込みの出掛かりをキャンセルする"RC"と呼ばれるテクニックの発覚で、情勢が激変した。

CAPCOM VS. SNK 2

メーカー	カプコン
操作方法	8方向レバー+6ボタン
発売日	2001年8月(稼働中)
使用基板	NAOMI

'01 8月 稼働初期はNグルーヴが大人気! ランを絡めたラッシュが流行する。



飛び道具をタテに一気にラッシュを掛ける戦法が大流行。

'02 1月 関西仕込みのKアレが登場!! 一気に対抗勢力となる。



「井上」がKグルーヴの強さを世に知らしめる。

'02 夏 CグルーヴはRCでより安定した闘いができるようになる。



RCを使えば、ソニックブームまでもが対空になる。

'02 夏 RCの恩恵を最も受けたAグルーヴが爆発的人気に!!



ゲージ効率、破壊力共に優れるAグルーヴが人気に。

Date	Topics
2001年 8月	『カプエス2』が稼動する。関東ではCグルーヴとNグルーヴのプレイヤーが過半数を占め、それ以外のグルーヴはその特殊性により敬遠されがちであった。
9月	ドリームキャスト版の発売。家庭用の普及により一気に研究が進む。これによりベガのバニコン、さくらの咲桜連打を代表としたオリジナルコンボが開発される。またKグルーヴに「ムーミンジャスト」が発覚。C、N以外のグルーヴも徐々にその頭角を現してくる。このころの人気グルーヴは、N>C>K>A>S=P。
2002年 1月	オフィシャル全国大会開催。各地の予選を突破した猛者たちがその頂点を競った。決勝トーナメントは関東のN対関西のKという図式に。優勝は「ヌキ」。そして大会後に回り込みキャンセル(以下RC)が発覚される。この後キャラ、グルーヴ情勢が劇的に変化した。 全国大会後に関東でKグルーヴが猛威を奮う。「井上」がメインで使用していたKサガット、キャミィ、ブランカが「Kアレ」と呼ばれるまでになった。Kの猛威と同時にRCによる新たな駆け引き、戦略が練られて行く。
1月	全国大会の熱が冷めぬ間に、新宿スポーツランド中央口店にて有志によるランキングバトルが開催。4期全40回開催と成功を収め、後の地方でのランキングバトルの礎となる。
6月	新宿スポーツランド西口店で5on5が開催、ワールドカップ記念大会。大会時間が10時間を超す特大イベント。優勝:【モンテカルロ】(社長、拳王、空太郎、ハメムーミン、ナカニシ)。この月イチの大会は盛況で、毎回100人近い参加者が集まるようになった。またランバトを開催する地域も増え、各地で盛り上がりを見せ始める。この時期が『カプエス2』全盛期と言っても過言ではないだろう。
8月	アメリカ、ロスにてevo2002が開催される。上位は日本勢で独占、レベルの差を見せ付ける。優勝:「ときど」。決勝戦でヌキを下し、その完璧な立ち回りから海外勢に「RCマシーン」と呼ばれる。このころからRCに対する対策も練られ始め、RCだけでは勝てなくなってきた。またこの年の夏以降、各グルーヴが見直される。 C　ゲージを常に持って立ち回ることのプレッシャー、Lv2スーパーコンボの破壊力やゲージため能力、空中ガード(チキンガードによる反撃)、ガードキャンセルの防御力、攻めと守りのバランスが非常に取れたグルーヴとして見られるようになった。 A　RCにより唯一の弱点であった防御面が大幅に強化される。また、RCによりゲージため能力も上がり、オリジナルコンボとの相性がバツグンになった。今までAグルーヴに向かないと思われたキャラも見直され、その地位は一気に上昇した。 P　今まで厳しい闘いを強いられてきたが、このころから変化が現れる。京のブロッキングからの連続技の破壊力と起き攻めのループ性、キャミィとPグルーヴの相性がかなりいいため、この2キャラを中心としたチームが編成される。ブロッキングを楯にした起き攻め、状況判断、経験などが問われる玄人向けのグルーヴだが、やり込み次第ですべてのグルーヴに対抗できることが証明された。 S　依然として人気が無くほとんど使われてないグルーヴ。避け攻撃とLv1スーパーコンボが強いキャラでチームを編成すれば闘えるハズなのだが……。 N　ここにきて厳しい闘いを強いられるようになってきたのがNグルーヴ。ランや小ジャンプによるラッシュにRCで対抗されるようになり、またガードからRCを出そうとするとガードキャンセル前、後転が暴発したりとRCによる弊害も発覚。さらにMAX時でないとコンボ、反撃が安いのが地味に痛手になり使用者の大半がCグルーヴに移るなどで激減する。 K　自慢のラッシュ力は健在だが、RCを楯にされると容易に近付けないため、対策が急務となる。特にA対Kではグルーヴ差が露骨に出てしまい、RC対策の有無が勝敗に直結した。

カプコン VS. SNK 2の歴史を動かしたプレイヤー

ときど

RC（回り込みキャンセル）発覚後にいち早く戦法に取り入れて新しい戦略を打ち出し、実践した。当時は難度が高いと思われていたRCだが、氏は入力精度の高さから「RCマシーン」と呼ばれ、その詰めていく闘いぶりに国内だけでなくアメリカまでも震え上がらせた。



驚異のRC精度を誇り、evo、闘劇の二冠を達成した。

恐怖のRCマシーン

D44

稼動初期からAグルーヴ（とオリジナルコンボ）の可能性を追求し続け、その時代に応じたオリジナルコンボとそれに合ったチームを開発してきた（ベガのバニコンや、Aアレなど）。今なお進化するAグルーヴは彼抜きでは語れない。最近は大会での勝負弱さを克服したとか……。

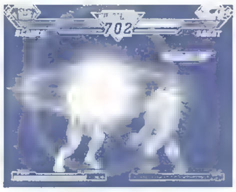


「バニコン」や「Aアレ」などを創り出したAグルーヴの先駆者。

Aグルーヴの限界に挑むプレイヤー

井上

Kグルーヴの能力の高さを最大限に引き出した『カプエス2』界のカリスマ的存在のプレイヤー。さらにKグルーヴだけでなく、さまざまなグルーヴとキャラを開発＆研究し、『カプエス2』の発展に多大な影響を与えてきたトッププレイヤーである。



極限までトコトンやり込む姿勢はカプエスプレイヤーの鑑である。

カプエス2のすべてを知る男

Topics	Date
第1回闘劇予選がスタート。予選では各自本選で勝つためにグルーヴ、キャラを変更するプレイヤーが目立った。また「D44」が開発したAグルーヴでさくら、ベガ、ブランカのチームを使用するプレイヤーが増え、Kアレに続き「Aアレ」と呼ばれるようになる。	2003年 1月
第1回闘劇決勝大会。優勝は決勝で「ウメハラ」を下した「ときど」。彼もまたNグルーヴからAグルーヴに転向した一人であった。	2月
アメリカ、ロスにてevo2003開催。アメリカ勢が善戦するも、この年も上位は日本勢で独占。 優勝：「井上」。ウィナーズ決勝、グランドファイナルで2回共「ウメハラ」を下し、文句無しの優勝。	8月
Abusolution2004がイギリスで開催。「井上」、「D44」がワンツーフィニッシュを飾る。	2004年 4月
闘劇2004開催。「きちにい～」の活躍により九州の【秘密結社廃人】が決勝へ進出する健闘を見せる。 優勝：【中卒DQNトリオ】（マゴ、金デヴ、サワダ）。決勝は完成された「マゴ」のE.本田の一人舞台だった。	5月
アメリカ、ロスにてevo2004開催。優勝：「金デヴ」。優勝候補だった「ウメハラ」、「ダン」をなどの日本勢が海外勢の前に敗退、「Ricky」が2位にくい込むなどの健闘を見せる。海外勢との差も縮まり始めてくる。	8月
九州大会開催。九州各地のプレイヤーや関西、関東からも集まり、九州での大会とは思えないほどの盛り上がりを見せる。　優勝個人：「沢」、団体：【我慢の限界です】（髭、SIN、弟子犬KFG）	8月
TRF@メイドゲーセンで久々の大会が開催。しばらく大会が行なわれてなかった反動か、新、旧プレイヤーが数多く参加、80人を超える盛況ぶりでカプエス熱が再燃。優勝：「KOK」　2位：「D44」　3位：「ナカニシ」	2005年 5月
埼玉ポピーにてシングル＆チーム戦。各地からプレイヤーが集う大規模な大会となる。またevo2005前哨戦として海外遠征組が多数参加。個人戦は実力者の大半が序盤で姿を消す波乱に。ベスト4に関西、東北のプレイヤーがくい込み、地域の格差が少なくなってきた。優勝：「にっと」、2位：「こめまる」、3位：「沢」、「井辻」。 団体戦の決勝は、関東勢対関西勢という図式。関西勢の大将「ライ」が劣勢から「金デヴ」、「マゴ」の二人を倒し、劇的な勝利を収める。優勝：【関西チーム】（ナカニシ、ライ、KOK）。個人、団体ともにKグルーヴが活躍、その潜在能力の高さを証明した。	8月
アメリカ、ラスベガスにてevo2005開催、参加者約250人、3日間による激戦の末「D44」が優勝を収める。「Combofiend」が日本のトッププレイヤーたちを倒して4位に入賞。彼の活躍が示すように、日本とアメリカの差がかなり縮まった。優勝：「D44」、2位：「マゴ」、3位：「金デヴ」	8月
津田沼エースにて3on3大会が開催。全国各地だけでなくアメリカ、韓国、フランスからもプレイヤーが集い地域、国を超えた一大イベントに。海外勢の「Campbell」、「Yamazaki93」が活躍を見せる。また稼動当初からのプレイヤーを後続参入プレイヤーが倒す場面も多々見られ、世代交代の予感も……。優勝：【東京ゲームアクション】（D44、マゴ、Nestor）、2位：【BeastJoe】（チャパ王、ミゾテル.com、Joe）	2006年 4月

'03 1月 Aアレが浸透、最強チームとして認知される。



Aグルーヴのさくら、ベガ、ブランカが、異常なまでの使用率になる。

'04 5月 「サワダ」対「ヌキ」の歴史に残る名勝負が!!



ヌキのスーパーコンボとサワダのRCサイコクラッシャーが交錯する一瞬は記憶に新しい。

'05 8月 関西勢など中堅キャラの頑張りが目立つ



Aグルーヴ全盛の時代に職人たちが逆行。大会で結果を残し、まだ闘えることを証明。

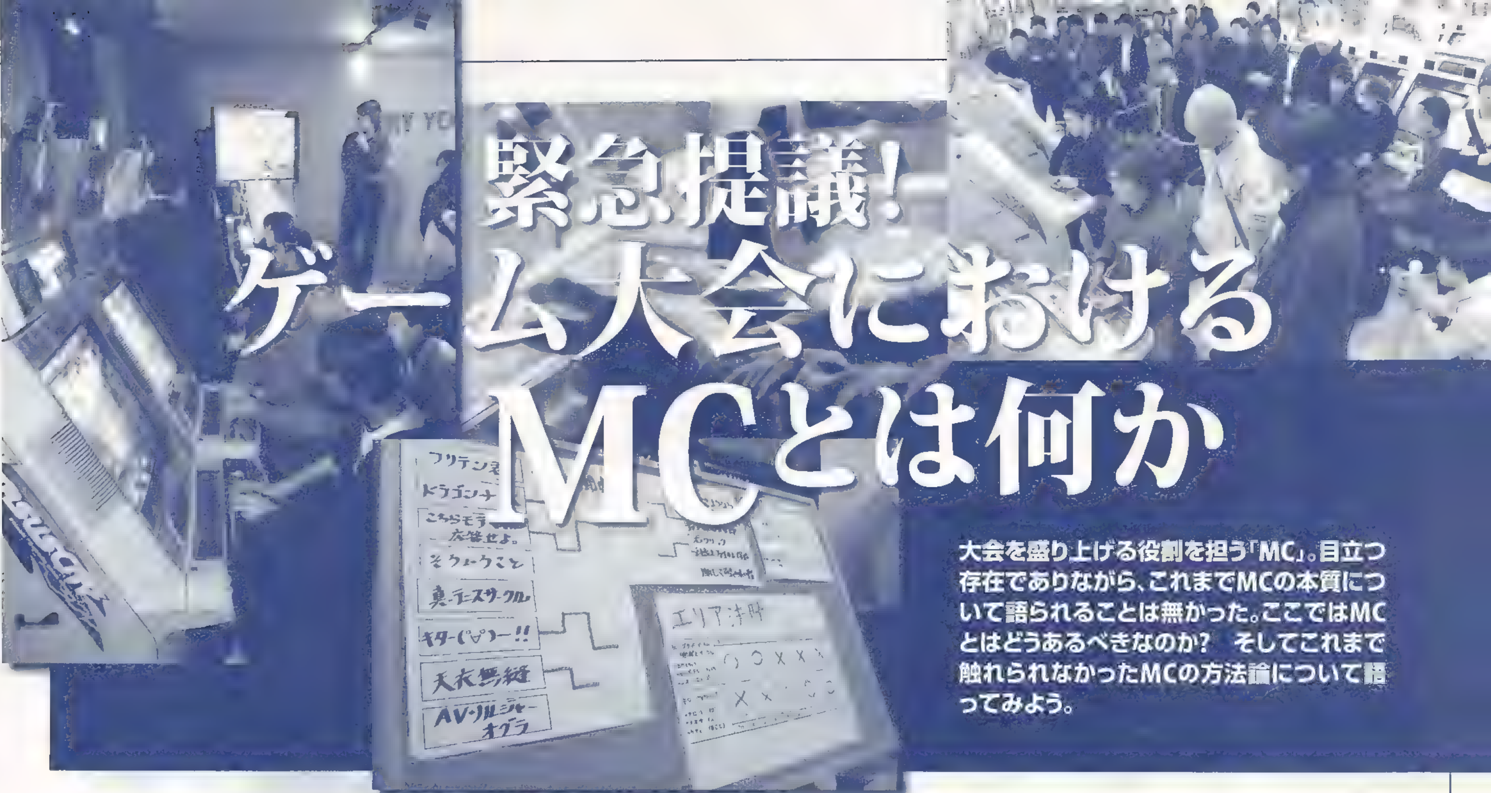
'05 秋 Aグルーヴのバルログが最強チーム入り。



素早い動きと安定した対空技を持つバルログがAグルーヴで多用されるようになる。

これからのカプエス2は？

発売から約5年がたち、円熟期を迎えている。現在は東京、名古屋、大阪の各所で月イチ大会などで盛り上がりを見せている。地方でも少数ながら賑わいを見せ、海外でもやり込まれてどの地域もレベルが非常に高くなってきた。この状態で闘劇レベルの大会が開催されたら、盛り上がること間違い無いだろう。闘劇レベルには及ばないが8月5日に埼玉ポピーで大規模な大会があるのでぜひ参加して『カプエス2』の熱さ、奥の深さを体感してほしい。



緊急提議！ ゲーム大会における MCとは何か

大会を盛り上げる役割を担う「MC」。目立つ存在でありながら、これまでMCの本質について語られることは無かった。ここではMCとはどうあるべきなのか？　そしてこれまで触れられなかったMCの方法論について語ってみよう。

MCの歴史と役割

ゲーム大会におけるMCについて考えてみたい。MCとは「Master of Ceremonies」の略であり、セレモニーを司る立場の者、つまりイベントなどの司会や進行役のことだ。

ゲーム大会の場合のMCというと、実況をしている人を指してしまう。まずは、その辺りの立場と役割の違いを整理していこう。

ゲーム大会のMCの歴史は、さかのぼること15年以上、ゲーメスト杯という大会をひも解くことになる。このころのMCは文字通り【司会者】であった。では、この司会者の役割とは何か。まさに、大会をスムーズに進行させるための案内をし、開会式・対戦トーナメント・表彰式・閉会式などを滞りなく進めることである。

しかし、ゲーム大会において重要なのはこればかりではない。当時から、司会役のMCは試合中の【実況】役を兼ねていた。この実況とは、試合中の成り行き、経過などを来場者に伝えることを言う。テレビのスポーツ中継などでは主に局のアナウンサーが務める、テキパキとしたしゃべり……それが実況である。

スポーツ中継を引き合いに出したところで、もう一つの役割に気付くだろう。試合の分析をする【解説者】という立場である。

'90年代に盛んに行なわれたゲーメスト杯は、MCと呼ばれる司会者が司会進行と実況を、ゲームプレイヤーであるライターなどが解説者を務め、スポーツ中継と同じような役割分担を行なっていた。



とはいえ、こうした分業が成立するような500人から1000人規模の大会は、なかなか行なえるものではない。世間的に普及してきたゲーム大会の規模は30人から60人。（集客の多い店舗での大会や大規模な大会では100名を超す場合もある。さらに、市民ホールなどの会場を借りて行なう300人から500人規模の大会もわずかだが行なわれている）

店舗によるゲーム大会のようにスタッフ数が少ない場合、あるいは選手やギャラリー数が少ない小規模の大会の場合、MCである司会進行役が実況と解説を兼ねることが多い。つまり、一人のMCによる大会の切り盛りである。大会開始のアナウンスから、選手の呼び出し、実況、そして戦況分析などを一人でこなす。

このようなスタイルが昨今の店舗大会におけるスタンダードだろう。先のゲーメスト杯のような役割分業は、闘劇では、司会進行役のMCをプロの司会者に任せ、実況と解説は、それぞれ店舗大会などで鍛え上げられた専門に行なう者に任せるという形態になっている。

大まかにではあるが、下にMCの形態分類図を掲載した。参考にしてほしい。

タイプ別 MC分類

【実況＋解説型】

実況が司会を兼ね、解説者が試合内容を分析する2トップのパターン。ゲーメスト杯はこれ。

【MCオンリー型】

MCが司会も実況も解説も務めるパターン。小規模な店舗イベントなどの場合に多く見られる。担当を省力化でき、大会の進行もコントロールできるため、スキルのある者が行なう分には理にかなっている方法。

【司会＋(実況＋解説)型】

大会の流れを来場者に説明する司会進行役を別に立て、試合内容の取り扱いに関しては実況と解説に委ねるパターン。大規模な大会だとこうした形式も見られる。この場合の実況をMCと呼ぶこともあるが、一般的なイベント業界では「司会者＝MC」なので、試合などの趨勢を"実況"する立場の場合、実況と役割られることが多い。闘劇が代表例。

MCが喋らないでいいくらいの状況こそ ゲーム大会としての理想的な姿ではないか

MC主導の危険性

さて、このようにMCといっても大会のスタイルによって、単なる司会者か、実況まで行なうのか、はたまた解説者の役割まで兼務するのか、さまざまである。

ここで問題になってくるのが、店舗大会に多く見受けられる司会・実況・解説などをすべてこなすMC万能型である。これは、すべてに目が行き届く者が務めることができれば理にかなっている。しかし、大会のノリや盛り上がりをすべてMCに委ねてしまうことにもなり、リスクも大きい。

つまり、万能型のMCの出来・不出来によって、大会の良し悪しが決まってしまうともいえるということだ。ぶっちゃけ、MCが下手でもベストバウトが数多くあることにより、素晴らしい大会になることもある。しかし、そうした素晴らしい闘いをMCが効果的に見せることができなかったり、盛り上げ切れない場合もある。

ここでテーマにしていきたいのは、そうしたMCの難しさである。

ゲーム大会は全国各地でどんどん開催されることが望ましい。そこには、大会の雰囲気を盛り上げ、より楽しい大会にしていくためにもMC……その中でも実況や解説役が必要不可欠である。大会を行なったとしても、MCが呼び出し係に終始していて、大会を盛り上げるような立ち回りをしていない例もある。呼び出し係は必要だが、どんどん盛り上げていくマイクパフォーマンスも必要だろう。

しかし、それには大会をブチ壊しにしてしまうリスクがあることは前述した通りだ。MCが試合に入り込み過ぎ、客観的なアナウンスができなくなったり、片方の選手を応援やひいきしてしまったり、といった状況が散見される。

万能型のMCは大会をすべての面において導く役割があるだけ、責任が重大である。しかし、ここに大きな落とし穴がある。店舗でのゲーム大会の運営にはMCが不可欠のようにとらえられがちだ。もちろん、MCは居ないより居た方がいい。MCを見よう見まねでやる前に、この記事を参考にしてMCとはどうあるべきか、よりいい大会を目指すために、MCが何をすべきなのかを、今一度考えていただきたい。

昨今、「司会進行」兼「実況」兼「解説」という立場にあるMCという役割を忘れ、自己満足的にただ「叫んでいるだけ」のMCが多いことから、いいMCに求められる条件とは何かということについて、思いを馳せていただきたいのだ。

MCに必要な技術とは

では「MCとは何か」。

これこそが、「にわかMC」にならず、大会を盛り上げるため、さらにはそのゲームを盛り上げていくために提言したいことである。

もちろん、MCの在り方は、ゲームや大会の趣旨・その規模によって変わってくる。しかし、共通して言えるのは、MCとはあくまで大会の引き立て役であること。だから、逐一技や状況を連呼しなくても、試合が盛り上がっている状況や、緊張感のある刺し合いをしている状況なら、MCは無理してしゃべる必要は無い。MCがしゃべらなくても駆け引きが伝われば、その状況こそ、ゲーム大会として理想的な姿だと言い換えることもできる。

ギャラリーの視点に立って「その瞬間にとって、どう表現することが、盛り上がりのための最善手なのか」を常に考えて、言葉を選ぶことが大事なのである。技名の連呼? 駆け引きの真意を分析? あえて客観的なデータを用いることによる解説? MCがやるべきは、マイクを持っている本人が気持ちよくなることでも自己満足的に陶酔することでもない。ましてや、技名やコンボの知識披露でもない。その大会を「マイクを使って盛り上げる」ために、言葉巧みにギャラリーに没入感を与えることである。

例えば決勝戦であれば、当たり前だがその状況を強調すべきであり、「泣いても笑ってもこれが最後! この最終ラウンドを取った方が優勝です!」などというセリフを、いくらギャラリー全員が趨勢を分かっていても「言うべき」だろう。MCのこの当たり前の一言によって、会場を「これが最後か!」という気分にさせる。大会の興奮度を高めるのが仕事なのである。

そんな当たり前のことを言わず、MCが試合に没入してしまう。「おーっと、超必! おーっとガーキャン! さぁ、下段下段下段! それをかわして中段! さぁ決まったぁ〜ここから空中コンボォ〜! 16、17、18ヒットォ〜!!」……とにかく、言葉が途切れてしまうことが悪といわんばかり、言葉で埋め尽くそうとしてしまう。

大事なことは、ギャラリーを含む大会の場の空気を読むことであり、ギャラリーが望んでいること、欲している言葉を紡ぎ出すことなのだ。特に、万能型のMCであれば、その大会を盛り上げるためにマイクを握り、大会全体を統括している。だとしたら、MCの「やり方」や「方法論」「姿勢」というものも決まってくるはず。

繰り返しになるが、あくまでもこうした提唱は、店舗大会におけるMCに懐疑的になっているからしているわけではない。大会が盛んになり、MCにより盛り上がり、対戦格闘ゲームの大会やゲームそのものがもっと活性化するために、いろいろな人にどんどんMCをやってもらいたいからしているのだ。



とはいえ、今までゲーム大会のMCの技術論など、マニュアルのようなものはほとんど存在せず、だれかから教えてもらえるというものでもなかった。今回の記事でもMCの技術を体系的にお伝えできるわけではないが、取り組み方のヒントは見付けていただけるはずだ。ぜひ役立てていただきたい。

プレイヤーとしての興味から、マイクを握りたいレベルならやりたいようにやればいいだろう。しかし、仕事の一環でMCをするなら、高い意識と大会を盛り上げるための努力が必要だ。意識や努力をアサッテの方に向けないよう、参考にしていただけたらと思う。

次のページからは、闘劇をはじめ各店舗大会でMCを行なってきた方々によるMC談義を掲載している。MCにとっての正解は無い。しかし、目指すべきゴールはある。それは、大会が盛り上がり、よりそのゲームのシーンが活性化していくことだ。それを目指してマイクを握ってきた経験者の言葉を深くかみしめていただきたい。



MCに求められる能力とは――

闘劇'06 実行委員座談会

ゲームの大会に欠かせない存在となりつつあるMC。このコーナーでは「ゲーム大会におけるMCのあり方とは」、そして「MCに求められる能力」について、それぞれが店舗で大会を運営する立場でもある闘劇実行委員たちに語ってもらう。

MCの役割って何？

猿渡　昨今ゲームの大会が広がりを見せていて、MCが付きものであるような状況があると思います。闘劇でもMCに賛否両論あったりしましたが、今回は基本に立ち返って「ゲーム大会におけるMCって何なの？」という辺りを語ってみましょうか。

峯木　試合を盛り上げるためのお手伝いという意識はありますね。

猿渡　MCが居なければ大会が成り立たないわけではない。進行をする人とは別に、試合を実況する人は必要でしょうか？

山岸　スポーツ中継などではほぼ例外無く実況が付くじゃないですか。必要性は絶対あるはずなんですよ。

峯木　球場に野球を見に行ってもラジオの実況聞いてる人が居ますしね。冷や奴の薬味のような意味があるのではないかと。

山岸　例えが分かりにくい（笑）。

松田　野球やサッカー、ボクシングなどで、実況が無い状態を想定すると、やっぱり寂しい感じがすると思うんですよ。

山岸　プロレスはテレビ中継だと実況してるけど場内では流れてないんだよね。

具志堅　プロレス行ったときに、「あれ、これ実況無いの？」と違和感を感じることはありますね。

猿渡　ゲーム大会にも実況が無くても、「生の雰囲気を味わえる」という本質が残りますよね。その辺りはどのように考えますか？

山岸　ただ、格闘ゲームというのは最初からモニターを通して見てるわけですよ。スポーツをテレビで見ているのと同じ感覚で。

松田　大会の会場で生で見るといっても、一番後ろに並んだお客様が前の方の人と同じように見えるとは到底思えないし、盛り上げる実況は必要かなと思いますね。

峯木　ゲーム大会の実況は選手に聞こえるから、モチベに影響があるというのは面白いと思うんですよ。負けそうなときに、実況を聞いて踏ん張れるとか。

山岸　実況の要・不要はゲームの持つパワーにもよりますね。端的なのは『バーチャ2』。一番盛り上がったときって、実況なんか要らなくて、むしろ実況が無粋だった。なぜなら素材（画面内で起こっていること）があまりにもすご過ぎたから。見ているみんなもそれが「すごい」と理解していたというのもありますけどね。すべてのタイトルで実況するのは正解ではないと思います。

松田　闘劇みたいな大会ではまた違ってきて、複数タイトルで大会を開催する場合は、ほかのタイトルをやってる人に見てもらうためにも実況は必要だと思うんですよ。

具志堅　全く自分が触ってないタイトルで実況が無かったらあまりにも不親切に感じますね。

猿渡　個々の店舗でやる大会は1日1タイトルでも実況を用意しますよね。その辺りはどうなんでしょう。

松田　（実況を）やってる店とやってない店を比べると、やってる店の方が盛り上がるんですよね。

今井　どのゲームにも実況を嫌がるプレイヤーは居ますけどね。実況が相手のプレイヤーのセコンド的な立場になっちゃって、実況が「ゲージがたまった」とか言ったために気づいちゃうとか。

松田　ガンダムの実況はすごく難しいですよね。作戦や残弾数など相手が知り得ない情報が多いから。対戦格闘だと、トッププレイヤーはゲージなんてずっと見ながら闘ってますから実況のせいにしたりはしないですけど、中級クラスのプレイヤーには文句を言われることもありますし、こっちも言い返せないから気を付けるようにはしています。

具志堅　難しいなその辺は。ホントさじ加減ですからね。

猿渡　「MCの出来が大会の出来を左右する」という点はどうですか？

一同　それはあると思いますよ。

具志堅　MCが居なくても盛り上がるタイトルはそうそう出てきませんし、だれかがマイクを持ってゲーム自体を盛り上げる必要はあるんじゃないですかね。

山岸　もう一つの側面としては、「ライブ感」というか家から外に出て体感してるわけですから、現場に来てゲームの音だけという状況と実況が入った状況を比較したらどっちが満足度が上か、と。

松田　途中から見ても分かりやすいですね。実況がある方が。

峯木　運営側からすると、やらないと「この店積極的じゃないよね」とプレイヤーに思われてしまうという怖さはありますね。

山岸　無いと楽ですけどね。でもうちは大会を開くならまず実況を確保して、確保できないならやるなと。それぐらい言ってます。

MCには技術が必要！

猿渡　大会はMCありきとした場合、何がゴールだと思っていますか？

松田　終了後の皆さんの評価ですよ。

山岸　いい大会だといわれる物を作り上げたかどうかですね。

今井　「MCが無いと駄目だ」という人が少しでも増えていってくれるとやりがいがあるんですよ。

松田　浸透してきてはいるんですけどね。闘劇なんかの影響で、「練習したいんでマイク持っていいですか」っていうお客さんが出てきましたからね。

峯木　うちも、「MCやらせてもらっていいですか」って人が増えました。

松田　プレイヤーから、「実況、鳥肌立って興奮しましたよ」って言われるとやってよかったって思いますよ。

具志堅　そういう人たちが増えてくれると助かるよね。今の状況だと無くていいって人が居るのも事実ですし。

松田　さっき山岸さんが「実況が確保できないなら大会やるな」と言ってましたけど、僕は実況無しでもやっちゃうんですよ。特に新しいゲームはだれもできなくて当たり前だから。もちろん影ナレとか司会は用意しますけど。

今井　最近はお客さんが大会を盛り上げようとしてくれる雰囲気が出てきましたね。

松田　昔はそんなこと考えられなかったですよ。お客さんから「実況やりましょうか？」なんて。

山岸　MCは相当、技術が必要なんですけどね。デリケートな判断をその場その場で考えて、言葉で表現するわけですから。それを秒単位で。

松田　読み合いが深過ぎて違うことを言っちゃうこともよくあるんですよ。狙って出した技を「コマンドミスか？」みたいな。

今井　それでもいいと思いますよ。お客さんが必要としている情報をその場で判断しなきゃならないから。技術論を展開しているだけでは面白くないですし。

山岸　技名を言って終わりというのは一番簡単で安易。「その技を出したときに人は何を思うのか？」くらいのところまで語ると、見る人の琴線に触れる可能性は高いですね。見て考えて口から発するというのは、訓練しないと難しいとは思いますけど。



ゲーム大会におけるMCとは何か



松田　入り込んじゃうと僕も飛んじゃいますね。1Pがだれ、2Pがだれ、何本目で、これで終わりなのか、とにかく処理する情報は膨大なんですよ。

猿渡　もちろん1回戦と決勝戦のMCは違いますよね。

一同　全く違いますね。

猿渡　でも、「さあ」とか「おおっと」が8割占めてて、残りの2割は技名みたいな、言葉の引き出しが少ない人も居ますよね。

山岸　自分を客観視できないとMCできないですよ。同じフレーズ何回も言ってるのに気が付かなかったり。

山岸　技名を叫んでるだけだと永遠に極められないんじゃないかな。

松田　人のMCを見ていると、うまい下手は分かるんですけど、自分のMCへの答えは出ないですね一生。

山岸　簡単ではないと思いますよ。10年やっても分からない。

松田　僕はシナリオ作らずにいつもアドリブなんですが、決勝になれば僕の気持ちも盛り上がってるけど、周りの熱はもっとすごいから、いいフレーズが勝手に口から出ちゃうんですよ。考えていなくても。

今井　僕は、MCはクラブのDJのように、盛り上がりを見つつ流す曲を選ぶとか、そういうメリハリを付ける役割だと思ってます。プレイヤーはゲームに集中しているわけで、MCの仕事はお客さんを盛り上げていけばいい。

具志堅　そのメリハリが難しいな。

山岸　今は刺し合いだからそっとしときましょうというときはあまりかぶせるとうるさくなっちゃう。

猿渡　周りはかたずを飲んでるんだから、そこはあえて喋らないという選択が必要なわけですね。

松田　プレイヤーが「ゲームを分かってる人に実況してほしい」ってのは、そういうことですよね。

今井　状況が見えないMCはいらないですよ。自分だけ熱くなって一人で興奮しちゃってるみたいな。

具志堅　それ超レベル高いよ。そのレベルでやるんだったらそれなりの人間を選ばなきゃいけない。もしくはそこまで育てなきゃいけない。

山岸　場を盛り上げるのが目的だから、必ずしもプレイヤーが片手間にやってるのとは違うね。客観的な目線が必要。

猿渡　優勝候補が1回戦で負けたって盛り上げなきゃいけないんだから。

山岸　目の前の出来事を的確に判断して、的確に表現するのは簡単じゃないよ。

山岸　お客さんのために一定のクオリティは提供しないといけないと思います。盛り上げようが無い3タテの試合ばかりでも、そこを盛り上げるのがMCの力量。

松田　その状況は本当難しいんですよね。実力差があり過ぎる試合って。

山岸　いいワインを作るにはいいブドウが必要なんですよ。

一同　それを言っちゃあだめでしょ（笑）。

峯木　MCはソムリエなんだ（笑）

猿渡　渋いワインを飲ませるときも、その勧め方や注ぎ方、お店の雰囲気でいかにおいしく飲ませるかってとこで努力するんですね。

山岸　お客さんに「よく頑張った」と言ってもらえると助かるね。

猿渡　「よくぞこのしょっぱい試合をここまで盛り上げようとした、あんたに拍手」みたいな。

峯木　それは助かる！

一同　（笑）。

MCの心構えとは？

具志堅　でもMC論って難しいよね。

松田　いろんな人がやってくれるのはうれしいですけどね。

猿渡　その傾向はいいと思うんです。ただ、毎週どこかの店で大会があり、マイクを握っている人がいる。そういう人たちがゲームを盛り上げてくれているからこそ、マイクを持つ心構えをまとめておきたいんですね。

山岸　技名と状況説明はある程度の人ならできちゃうというのが問題ですかね。それはそれでいいと思います。ただ、それ以上の高みはある。

猿渡　この場を設けるに到ったのは、MCを志す人が増えると、目標が定まらないままレベルが下がってしまうのではないかと思ったからです。見よう見まねで悪い例を参考にされちゃうのはマズイかな、と。

山岸　機械的に入れられるようなMC論が確立しているわけではないですからね。

猿渡　それを分かってもらう必要がある。やる人がやると違うもんだねって思わせないとだれも成長しない。それでは結構問題になるプレイヤーいじりについては？

山岸　事前に本人に内諾は取りますね。

猿渡　見よう見まねのMCの怖さで、その場のノリで人をいじる人は居そうですね。

具志堅　居るけど、それは絶対駄目ですね。

山岸　人として失格ですよ。

松田　プレイヤー個人のゲームと関係無い部分に触れるわけですからね。

山岸　最低限のモラル、マナー、そういうものは持たないとだめですよ。それをやらないとたたかれますよ。

猿渡　プレイヤー主催の大会だと無礼講なMCをしちゃいがちですよね。

松田　ゲームの大会で優勝したとかだったら聞きもせずに言っちゃいますけどね。プレイヤーも言われたいでしょうし。そういう公然の情報はいいですけど、個人的なことを言う場合は確認します。

山岸　でも、そういった個人的なことの方が劇的に会場の雰囲気を変えるのに効果的なことがあるから、用意はしておきますね。

峯木　特に場が停滞してるときはすごく効果的ですよね。ある意味爆弾ですね。

今井　技名とか状況説明だけではこじ開けられないことですね。

山岸　「今日腹壊してる」とか「昨日ふられました。しかもくっついた相手が2P側のプレイヤー！」とか。

峯木　もうゲームじゃねえ（笑）。

山岸　だけど動くんですよ。場が。

猿渡　今の話みたいに見よう見まねでは分かり得ない部分があると思うんですが、そのほかのポイントとしては？

山岸　周知の情報でも実況されることで盛り上がることはあるんですよ。前回優勝者だったらそこを押さえておいて触れなきゃだめですね。肩書きを付けると全然違いますよ。忘れがちなんですけど。

具志堅　試合の趨勢を把握して、ここまでどうやって勝ち上がってきたのか、そういう情報は絶対必要。大将が引っ張り出されたらそれもトピックになるし。

猿渡　それでは最後に、これからMCを始める、もしくはマイクを握りたい人たちにアドバイスを。

峯木　やりたいと思う人、うまくなりたい人は大会をたくさん見てほしいなと。見ていれば工夫をしている人としてない人が分かると思うし、それが分からないと評価できないじゃないですか。とにかくたくさん見るというのは必要だと思います。

具志堅　とにかく楽しめということですかね。商売としてやっていくならきちっとしないといけないけど、業界を盛り上げたい、地方のムーブメントを消したくないという人は積極的に挑戦してほしいと思います。

山岸　簡単じゃないんだけど、どんどん入ってきてほしい。やるべきことが意外と多いということを理解してそこを突破したならば、プレイヤー目線では見られないものが見られると思いますよ。

松田　お客さんが何を聞きたいかとか何を望んでるかっていうのを常に考えながらしゃべるようになるといいかな。そうすればレベルも上がってくるんじゃないかなと思いますね。

今井　MCの役割として、そのゲームを盛り上げるという気持ちで始めてほしいです。目立ちたいとか、自分が楽しいとかそういう目的ではやらないでほしいかな。あとは盛り上げたいという気持ちでゼロから始める人は最初声を出すのに勇気がいるけど、しゃべることによって慣れると思うので、盛り上げたいという気持ちを念頭に置いて頑張ってもらいたいです。

一同　いいこと言うね。

山岸　相当まとめたね、今ので。

松田　言うのうまいんですけど実行しないんですよコイツ。

一同　（笑）。



座談会参加者紹介

上段左から、山岸勇（BEAT-TRIBE）、松田泰明（GAME-NEWTON）、今井[illegible]介（Gamer's VISION）、猿渡雅史（小誌編集長）、下段左から、具志堅裕人（Amusement Stage POPY）、峯木良弘（アミューズメントエース津田沼）。





考察 3on3 & 2on2 チーム戦の意味を考える

「チーム戦てさ、強いヤツが一人いれば勝てちゃうじゃん？ 意味無いでしょ」、「チーム戦で勝つんなら強いヤツ三人集めればいいんでしょ？」といった意見を耳にすることがある。本当にそうなのだろうか？ このコーナーでは過去の闘劇のチーム戦で優勝したプレイヤーに話を聞き、チーム戦の魅力や面白さ、そして難しさについて迫ってみた。

強いプレイヤーがいればいいのか？

まず「強いプレイヤーが一人チーム内にいれば優勝できるのか？」というポイントについて。もしこの仮説が本当なのであれば、闘劇において複数回取り上げられているタイトル（『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』や『バーチャファイター4』シリーズなど）で、連覇するプレイヤーが何人も出ているはずだ。しかし実際には【ゆきのせ】や【スペルマスター】など一部のプレイヤーだけで、ほとんどの優勝経験者は複数回の優勝を達成していない。

チーム戦はゲームそのものの闘いの上に「チーム戦というゲーム」が乗っかる形になっている。そこにチーム同士の駆け引きや読み合いといったチーム戦ならではの攻防が展開されるため、簡単に「強いヤツがいればいい」という訳にはいかないのだろう。

この「強いプレイヤーいればいいのか？」というポイントについて、【パチ】と【ユウ】、二人のチーム戦優勝経験者に話を聞いてみた。



闘劇'06で連覇を目指した【小川】も【Nin】も【ヌキ】も【いのっち】も、その夢は達成できなかった。最強と呼ばれている彼らが居れば優勝できるはず……。しかしどのチームも成し得ていない。



チーム戦では、ゲームで闘う以外の部分が占めるウェイトが大きい。チーム同士による戦術、駆け引きで勝敗が決する。

パチ

強いヤツ三人で組めば強いのか？

闘劇'05『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』で小川とkaqnと組み優勝。第一回闘劇、闘劇2004でもベスト4入りを果たしている。

単純に、強いヤツが三人いれば勝てる、というのは理論上そうなんだけど、実際はそうとも限らない。優勝候補を上から順に三人集めました、で勝てるんなら、闘劇に限らず大会に出るチームはみんなそうしますよ。それでも勝てないっていうのはそれ以外にもちゃんと理由があると思うんです。

チーム戦っていうのはチームメイト同士の信頼がすごく重要なんです。三人とも「勝ちたい」という目的を持っていると思うんですが、でも実際は少しずれが生じます。例えば「俺一人で勝つ！」ってプレイヤーがいたり、チームみんなで助け合って勝っていこう、と思うヤツもいたりね。どれだけ意思の統一ができているかっていうのが大事なんですよ。それができてないと、強いプレイヤーを三人集めても勝ちに結びつかない。逆に信頼度が高く、意思の統一ができているチームだと、自分の実力以上の力を発揮できるんです。チームメイトが潜在能力を引き出してくれるんですよ。たとえば前回の僕のチームは、小川がいて、それをほかの二人が全力でサポートする、という認識で戦っていました。そういった方法論でもいいし、三人が三人ともしっかり仕事をして、みんなが勝ちにいく、といった方法論でもいい。自分の役割と目的意識がちゃんとチーム内で統一、認識されているのかが重要だと思います。それがちゃんとできていると、不利な状況になったとき、お互いをフォローし合える。

意外と人間じみた面が重要になるのが、団体戦の面白いところですよね。チームのすべての人間が、自分の仕事をしっかり理解して、目的に向かってしっかり実行していく。そこで初めて優勝という結果が付いてくる。それが分かってないと全然勝てない。実際、闘劇の大会中にチーム内で不協和音が出始めて、解散していったチームはいくつもあります。

ゲームって1対1でやるものだからどうしても個人主義に走りがちだけど、そばに信頼できる味方を得るということは、個人の力の何倍もの力を得るということと同じなんです。そこをどれだけ理解できるかどうかがチーム戦の鍵になってくると思います。



闘劇'05での一場面。チームメイトの小川を叱咤し、鼓舞するパチ。試合中は常にチームメイトのそばに陣取り、冷静なアドバイスを送っていた

チーム戦のだいご味

次に「チーム戦の面白さ」について話を進めたい。個人戦とは違い、そばに常にチームメイトが居るチーム戦。そこにはチーム戦ならではの楽しさや魅力がある。「向こうのチームのどのキャラにこっちのだれをぶつけるのか？」といった戦略や、チームメイトによるアドバイスなど、チームが一つになって闘うからこそチーム戦は盛り上がる。

この「チーム戦の面白さ」については、「ラオウ」と「ウメハラ」の二人に話を聞いた。

ラオウ

闘劇2004の「ストリートファイター3 3rd STRIKE」(3on3)でスペルマスターJとメスターチームを組み優勝を果たした。

そばにチームメイトが居ることについて

チームメイトがそばに居ることのメリットは、まず単純に楽しいことでしょうか。勝利の喜び、敗北の哀しみを分かち合うことは、学生生活以降にそう頻繁には無いですよね。普段一緒に遊んでいたり、練習している友達であれば感動も大きいですしね。

あと信じられないかもしれませんが、大会でチーム戦だとすごく強い、という人が周りに結構いるんです。個人戦はミスが死に直結することもあるので、勝ち切るにはかなりの精神力を必要とします。でもチーム戦だと、プレッシャーが軽減されるせいなのか、水を得たように生き生きと動ける人もいるんですよ。

ほかにも、チーム戦は、ラウンド間にアドバイスできるのが大きいと思います。相手の動きとかチームメイトのマズイポイントとかは、後ろで見ていると結構分かるものなんです。それを闘っている本人に伝え、いい方向に修正してあげるというのもチームメイトの重要な役割じゃないでしょうか。プレイヤー本来のプレイが迷い無く出せるっていうのは大きいのではと思います。



闘劇2004では「三人で最強のチーム」というコンセプトの元、見事栄冠を勝ち取った。

ウメハラ

第一回闘劇『スーパーストリートファイターII X』(3on3)、闘劇05『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』(2on2)で優勝経験を持つ。

チーム戦の楽しさについて

たとえば『スーパーストリートファイターII X』で俺が使って一番強いのはリュウだと思うんだ。でも大会で勝つとなると迷うよね。相性でキツいキャラがどうしても出てくるわけだし……。

チーム戦なら、相性の悪いキャラが相手チームにいても、チームメイトで補完できるから、俺は自信のあるリュウで出られる。だけど、個人戦だとさすがにキツイ。

それに最近の傾向として、全体のレベルが上がってきてると思うんだ。一番強くなって負け越す奴が居なくなったとしても……、取りこぼしが減るっていうのは大きい。どんなに強くても、一人で勝ちきるっていうのはやっぱり難しいと思うよ。

あと、イベント的に大会というものを考えても、団体戦っていうのは楽しいよ。個人戦も好きだけど、本当にレベルが高い人間を集めたら、10on10とか超面白いと思うしね。

ユウ

5月に行なわれた闘劇'06『鉄拳5 DR』(3 on 3)で、フェンを使用し優勝。ほかにも『鉄拳5 5.1』第二回軍総杯5 on 5で優勝した経歴を持つ。

強いヤツが一人いれば勝てるのか？

一言で言ってしまえばワンマンじゃ絶対ダメだと思う。強いヤツがいることとは悪いことではない。でもこういうチームは一蓮托生というか、そいつが負けたらもう終わり、って感じですよね。それがコンセプトなのかもしれないけど。でも、だいたい結果が残せていない。これは僕の考えなんですけど、こういうチームが勝てない原因はどこにあるかというと、技術の差があり過ぎると残りのメンバーがアドバイスを送れなかったり、してもそのアドバイスが逆効果になったりするんじゃないですか？ いいアドバイスなのに「俺がやるから、いいよ」って聞き入れてくれない可能性もある。強いヤツに対して何も言えなくて、一人の戦いになってしまったり。逆に残りの二人が闘っているときに強いヤツがアドバイスしても、頭の中に入らないんじゃないかな。

やっぱりぼくの考えでは、強いやつが一人いれば勝てる、ってことは無いと思いますよ。今までも無かったし、これからも無いと思う。同じくらいのレベルの三人が集まった方が勝てると思う。

チームを組むにあたって、勝ち抜いていくために必要なことですが、チーム戦はキャラクターを散らすことができます。当たり前のことですが、そのキャラの長所と短所をしっかり補いあえるような構成にするといいと思います。3 on 3の場合、まず一人目を安定感は無いけど爆発力があるタイプにする。二人目は一人目が負けたときにしっかりフォローできる安定感のあるタイプ。そして大将は逆境に強くて一人で三人抜きができる可能性を秘めた人。そこら辺の構成を考えるのがチーム戦の魅力だと思うんですよね。

インタビューを終えて

06.8.23

音楽雑誌のインタビューで、アーティストが「ケミストリー」という単語を使うことがある。「化学反応」という意味のこの単語は、そこでは「特別な関係」として使われることが多い。例えばそういったメンバーと一緒に演奏するとすばらしいフレーズが生まれたり、つまらなかった曲が名曲に生まれ変わったりする。そのほかにも指し示すシチュエーションは数多くあるが、つまり「1＋1が2にも3にも、10にもなる」ということだ。チーム戦にも同じことが言えるのではないだろうか。ただメンバーを集めたのでは強いチームにはならない。強いメンバーが多ければいいというものでもない。信頼関係や仲の良さなどさまざまな要素が絡み合い、それが一つにまとまったときチーム内にケミストリーが生じる。その結果、強いプレイヤーの居るチームにも勝ててしまうのではないだろうか？ そこがチーム戦の面白さであり、だいご味なのだろう。

アルカディアエクストラ バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM
MASTER GUIDE

価格：1,554円（税込）
雑誌コード：61953-57



全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI
CONQUEROR'S GUIDE

価格：1,449円（税込）
雑誌コード：61953-71



タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略！ セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の1冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳

価格：1,659円（税込）
雑誌コード：61953-17



勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH
BEAT ENCYCLOPEDIA

価格：1,449円（税込）
雑誌コード：61953-66



全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！ 新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2 遊戯指南書
先陣之心得

価格：1,200円（税込）
雑誌コード：61954-24



ゲームの基礎知識と武将カードの解説を掲載。上達のコツについて丁寧に説明しているので、これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

ARCADIA EXTRA Vol.19
CAPCOM FIGHTING Jam
ADVANCED GUIDE

価格：1,449円（税込）
雑誌コード：61953-08



カプコン格闘ゲームキャラが夢の競演を果たした『カプコン ファイティング ジャム』の攻略本だ。美麗なエンディングも収録し、資料価値の高い1冊となっているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER
PLATINUM ALBUM

価格：1,600円（税込）
雑誌コード：61953-61



多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！ 完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書だ！

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本
拳魂一擲

価格：1,554円（税込）
雑誌コード：61953-87



新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボ、アイテムまで余すところ無く紹介している。

アルカディアエクストラ バックナンバーの購入方法

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト（http://www.enterbrain.co.jp/）から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
http://www.eb-store.com/
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート（お電話によるお問い合わせ）
電話番号：0570-060-555

漢なら(含む女傑)読んでみろ!!

闘劇魂羅漢武闘会

ザ・羅生門ズ:田渕健康、福田柵太郎、カイゼルちくわ(今回の当番:福田柵太郎)

対戦格闘関連の読者投稿を募集するコーナー、「闘劇魂羅漢武闘会」のラウンド3がスタート！　今月からは担当のザ・羅生門ズが、自らの足を使って調査した新企画も始まりますぞ！　それでは今号もレッツ☆羅漢！

新企画 闘劇魂チェック隊！

負けゼリフチェックし隊！

対戦格闘ゲーマーの日常をあらゆる角度から調査するLA生まれの非営利団体、それが「闘劇魂チェック隊」だ！

今回はプレイヤーたちが対戦後に発する負けゼリフにスポットを当てた。戦士たちの珠玉の負けゼリフから、プレイヤーとしての品格を身に付けようというのが目的だ。

早速、ザ・羅生門ズがゲームセンターで調査をスタート、某ゲームセンターの協力を得て対戦台にCCDカメラを設置、ロケバスから対戦台をモニタリング……なんてそんな予算あるわけないじゃない。

3人は対戦台の後方のギャラリーに交じり、ミラージュコロイドを展開。不可視状態のスタンディングで対戦模様を眺め続けたんだコロン。

それでは、3人がリサーチしたセリフの中で、少ないものから順に発表していこう。

■「使ったこと無いから」

グループ内で使用された負けセリフ。惨敗時にエロカワな仕草で「使ったこと無いから〜」と決めれば、ギャラリーの視線は釘付け。同じようなセリフで「弱キャラだから」、「2P側だから」、「ボタンの配置が地元とは違うから」という言い抜け方もある。

■「俺かよ！」

『ガンダムSEED』など、協力対戦ゲームの場合に使用される。低コスト機体で何度も墜とされた場合など、下手にSEEDの有名セリフを使うとドン引きされる危険性がある。つーか、引かれたことあります。「俺かよ」でしれっと相方に謝意を表しておこう。

■「いや、強い！」

素直に自分が劣っていたことを認め、相手を尊重する漢らしい敗北宣言。簡単なようでなかなか言えるセリフではない、漢らしさとしては100点満点といえるだろう。

■「あ〜〜〜」

心の叫び。このセリフは対戦格闘ゲーマーだけではなく、民間人も多く使う落胆の言葉であろう。サッカーのW杯での日本戦、スポーツバーで観戦していたサポーターたちが何度も発していたことからも、普及率の高さが窺える。

■「アーーー」

ザ・アニメ声。「どこのお姫様だい？」と思って対戦台の向こうに回ってみると、黒髪の美しい男でした。記憶から早く消したい。

■「ふしゅーふしゅー」

椅子が悲鳴を上げるほどの巨漢ガイが発していた呼吸音。怖かったです。

■「……(無言)」

最も多かったのがこのセリフというか状態。そう、何も言わない。対戦格闘羅漢は常に一人、だれに話し掛けるでもない。敗北の将は戦を語らず、というのがベストウェイのようである。

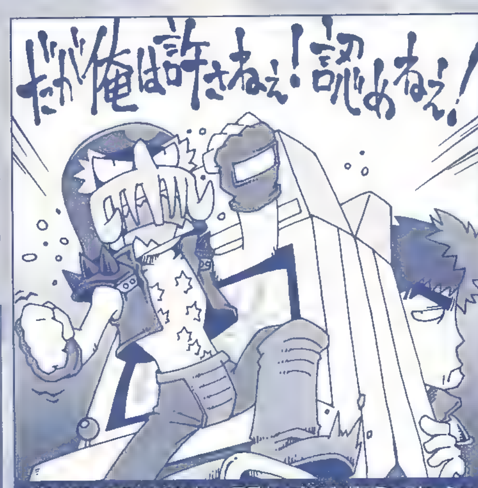
こうして調査は無事終了。だらだらと調査して分かったのだが、ゲームセンターはゲーム音が大きくて、話し声が周囲に聞こえないことが多い。筐体越しの相手に自分の想いを伝えるには自然と大声となるのである。

自分では負けて怒っているつもりは無いのに、相手には「大声で恫喝」されたと取られても仕方の無いようなセリフもあった。叫ぶのは自由だが、相手にどのように聞こえているか、注意を払う必要があるだろう。そう考えると、やっぱり無難な「無言」が一番なのかもな……。

次号もゲーマーのクセをチェック、次はアナタの街のゲームセンターにお邪魔するかもしれないゾ！　君の周りのリサーチ結果も募集中だ！



良家のお上品な負けゼリフ。笑顔のコミュニケーションは現代人の必須スキルだぞ。一期一会の対戦を良くするも悪くするも人次第、ということを覚えておこう。人生の勝ち組が使うと、効果40%増。



出入り禁止を屁とも思わない、暴君タイプのバッドコミュニケーション。世間のゲームセンターも以前ほど数が多くないので、出入り禁止されると非常にマズイ。過激な負けセリフは慎みたい……。

イラスト:斉藤コーキ

負けセリフ　これがトレンド！

- ●「……(無言)。」(55.2%)羅漢は背中で語れ。
- ●「俺かよ」(3.6%)「俺かにょ？」でもOK。
- ●「あ〜〜」(23.4%)銀河万丈氏っぽく。
- ●「アーーー」(1%)生娘のように艶やかに！
- ●「ふしゅーふしゅー」(3%)まずは太るべし。
- ●「使ったこと無いから」(2.9%)嘘も方便。
- ●「いや、強い！」(10.5%)「いや」は枕詞。
- ●「ん〜！ん〜！」(0%)パッション屋良発見。



(福岡県　皐月トミィさん)【2】
☆赤いトンファーの連撃が無性にカッコよかったヨーコさん。隠し武器もユニークでした(笑)。

闘羅武めモ☆ 今回発足した闘劇魂チェック隊では、さまざまなテーマで対戦格闘シーンをチェックしていくので期待していてくれ。今回のテーマ「負けゼリフ」でも、「こんな負けセリフが地元のトレンド」というものがあったら、ぜひ送ってほしい。また、「こんなことを調べてほしい」という希望があったら、妖怪ポストから羅生門ズにリクエストしてやってくれ。だらしない体を張って調べ上げてみせますぜ！

我が青春のメモリアルバウト

僕が一番対戦で熱くなった格闘ゲームは、『マーヴル VS. カプコン』(以下、『マヴカプ』)です。

今から8年くらい前に『マヴカプ』が出回り始めたころ、僕がCPU戦をしてたとき、すごく強いスパイダーマン使いに乱入され、ボッコボコにされてしまったのです。その時に感じた「悔しさ」が、「強くなりたい！」という気持ちに変わりました。

そして自分もスパイダーマンを使い始め、「エリアル空中投げ」を武器に、そしてパートナーのリュウはケンモードになってからの「昇龍裂破使いまくり」を武器に、いろんな人といろんな対戦をしました。

ボディプレス連発のザンギエフ、ジャンプ大P連発のアーマーウォーマシン、投げからのコンボが武器のベノム、すげえエリアルをキメてくるキャプテンアメリカ、挑発しまくるロックマン……。僕のスパイダーマンが何もできずに倒されてしまっても、「裂破使いまくり」で一気に巻き返した戦い……。相手も「裂破使いまくり」をしてあえなく負けた戦い。いろんな人に負けまくって、いろんな戦いを経験して強くなり、ついに勝ちまくることができるように！

その後は、勝った時に筐体の向こうからものすごい音がしたり、「なまちゃ強え～！」とか聞こえたり、「勝つまでやめない！」と知らない人に言われたり、勝った時ミョーに誇らしげな顔で僕を見る人、当たらない位置からパンチをしてくる人(もちろん遊びで)、椅子をキックしてくる人……。

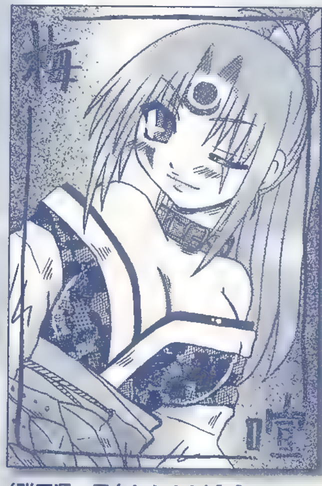
困った人もいたけど、勝った喜びもいっぱい。そんな思い出いっぱいの『マヴカプ』は今でも大好き！　また、このゲームで対戦したくてしょうがないです！

僕にとって最高の格ゲーは、ヒーローたちの共演、そしてド派手なバトルとキャラの友情がウリの『マヴカプ』です！

(北海道　ザンギ大好き君)【1】

☆稼働当時、だれもが「まさか！」と仰天した、日米ヒーローが集うドリームマッチゲーム、『マヴカプ』。

ザンギ大好き君の青春の一コマに『マヴカプ』というゲームがあり、対戦相手と切磋琢磨し合う日々があったことは、何物にも代え難い幸運ですね！　末永く遊ばれてほしい作品です。



(群馬県　日向れんさん)【1】
☆首輪にはどういう意味が？
もしかして従順キャラにイメチェンか!?

闘劇交配倶楽部

格闘ゲームのキャラを合体させて、新キャラを誕生させようという闘劇交配倶楽部に新たなデータが送信された。

『ジョジョの奇妙な冒険』のDIOと『北斗の拳』のケンシロウを合体↓

DIOのザ・ワールドで時間を止めて、ケンシロウの北斗百裂拳でトドメをさす。セリフはもちろん、ケンシロウの声で「無駄無駄無駄……」と。

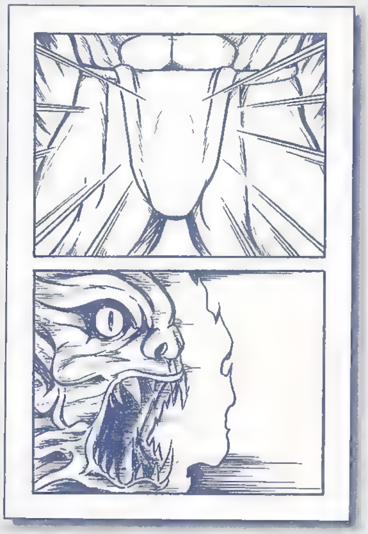
(福岡県　備長炭君)【1】
☆ダメージくらったとしても、DIOの再生能力で治りますね！　……って、このキャラが最強に君臨して終了っ!?

クイズファイナルジャスティス25 夏休みスペシャル

読者のイラストから「これはどのゲームに出てくる、何の部分なのか？」を当てる「クイズファイナルジャスティス25」。今回もマニアックな問題が用意されております。



(愛知県　御影道行君)【2】
☆ずばりコレはだれでしょう？　ヒント1：格闘ゲームです。ヒント2：女の子の絵だけど実は……。ヒント3：プリ……げふっげふん。なんかヒントが逆に分かりづらくしているよーな！



(愛知県　御影道行君)【3】
☆下のコマはノーヒント。上のコマはちょっとだけヒントを出してみましょう。ヒント1：男の格闘キャラである　2：ふんどしの形状に注目　3：肌の色にも注意。これはヒント出し過ぎたか？

前回以上に難問ばかりだね！　担当の3人も1問しか正解しなかったよ、チクショーイ。

ちなみに前号の答えは、上のコマが餓狼伝説シリーズ、ギース・ハワードのレイジングストーム発動直前の手、下のコマが『ヴァンパイアハンター』より、レイレイの暗器でした！

今回の正解が分かった人は、アンケートハガキや投稿作品に答えを書いて送ってみよう！



(北海道　ピチピチ平ハピキニさん)【1】
☆生え際のお悩みは、アートネイ○ャーに相談だ！　まずは電話を！

まだまだ募集中！ 募集コーナー一覧

今回掲載したコーナーのほかにも、こんなコーナーで投稿作品を募集しております。

◎教えて！強い人
普段投稿とは無縁な「格ゲーが強い人」から聞いたお話を送っていただくコーナーです。強い人から聞いた教訓など、ほんの一言でもオーケーですよ。

◎脳内続編
好きなゲームの続編を、勝手に脳内で創ってしまえーい、というコーナーです。

採用作品には掲載される度に羅武ポイントが貯まっていきます。2点以上貯まると、図書カードなど賞品と交換可能。皆様からの珠玉の名作を、一日千秋の思いでお待ちしておりまーす！

闘羅武めも☆ お名前の後ろにある【　】内の数字は、その投稿者さんが獲得した羅武ポイントです。1回掲載されれば1ポイントが貯まります。ポイントが2ポイント貯まればアルカディア特製オリジナル図書カード(500円分)と交換可能。5点貯まれば「闘劇」決勝大会入場券&当日予選参加券、10点貯まればご希望のアルカディア編集部発刊ムック1冊(在庫のあるもののみ)と交換可能です！

闘羅武攻略部

第3回闘羅武攻略部の始まり始まりィ!!　「闘劇'06」も無事終劇、来年のタイトルに思いを馳せる今日このごろ。皆さんにはこれを機会にやっていなかった格ゲーに手ェ出してもらって、ネタも見付けちゃって投稿しちゃってとか♪ Text：ハメコ。

今回は残念ながら掲載できる攻略投稿が無かったので（涙）、こちらでネタを用意してみました。奮って投稿をお願いします！

究極の限定攻略!!

■熊対大熊猫同キャラバトルゲーム『鉄拳5DR』

プレイヤー数が少ないためか、なかなか見ることのできない、クマvsパンダという同キャラ戦。かわいさあふれる（？）この組み合わせ、単純な割に面白い読み合いとなる。

○立ち回りと狙い

クマ対パンダの同キャラ戦で主となる行動は四つ。

①ベアヘヴンキャノン1発止め（⇨●）
②ベアラリアット（⇨●）
③しゃがみガード
④ベアシザース（⇨●●）

これを①が当たるか当たらないかの距離で、タイミングを見計らって繰り出し合う、という流れが基本となる。

①は④や後出しの①に強い。カウンターヒットすればストレート～エルボー～アッパー2発止め（●●）がつながるものの、お互いデカいこの組み合わせでは、ちょっとでも遠いと2発目が空振りし、スキに熊三宝龍1発止め（⇨●）を決められてしまう。連続ヒットする距離を体に染み込ませた方が優位に立てるのだ。

②はしゃがみステータスと長いリーチのおかげで、①に対して強い。ただし、ガード時のスキは13フレーム不利。そう、この組み合わせでのみ、バイオレンスアッパー（立ち途中●）で浮かされてしまうのだ。多用は控えたいところ。

③は②をガードでき、①を回避できる。ただ、①の回避を確認してからバイオレンスアッパーを出しても間に合わないことが多いので、①への反撃を狙うならば一点読みで。クマ＆パンダはリーチに優れた中段に欠けるため、中～遠距離ではリスクの小さい安定した行動であるといえよう。

④は安定行動である③に強く、ヒット時のリターンも大きい。また、①をギリギリで回避しつつ決めることも不可能ではないなど、こう着状態を打破できる唯一の武器。代わりに、ガードされると⇨入れ●●で反撃を受けてしまう。

○まとめ

この戦いで最も重要なのは、行動の選択ではなく技を出すタイミング（笑）。タイミングのセンス次第で、自分より高い実力の相手とも戦えてしまうので、普段は勝てない友達と熊および大熊猫最強決定戦を催すのも一興だ!!



⇨●●の2発目が空振りしたら、素早く反応して⇨●。細かいうまさが問われるぞ。

俺の周りの格ゲースラング

■用語　金～（読み「きん～」）
ゲーム　すべて
意味　社会人の方々も安心して遅くまで遊べる金曜日に、対戦が盛り上がっているゲーセンへと赴くこと。

人が集まりやすいという理由から、金曜日の夕方は特にゲーセンが盛り上がる時間帯であり、格闘大好きっ子であれば毎週こなすべきスケジュールといっても過言ではない。

古くは新宿スポーツランド西口店や中央口店が最も盛り上がる金曜日を「金曜日の西スポ、金曜日のカニスポ」ということで「金西」、「金蟹」と略したのが始まりだとか。

東京都心部では、2D格ゲーをやるならアミューズメントフォーラムMOREでの「金モア」、バーチャシリーズであればクラブセガ新宿西口の「金西」などが有名だろう。

また、ここ最近鉄拳の聖地として認知されている新宿JOYBOXの場合は、BOX→箱ということで「金箱」と呼ばれ、こちらも大いに盛り上がっている。



「対戦は金曜日の夜に！」だれが言ったか謎だが、歴史がそう動いてきたのも事実。

投稿募集 覚悟完了!!

● ネタができたら1フレで投稿!　ポイントをヴチ貯めろッ!! ●

○投稿作品の裏面には、「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに記入すべし！　封筒だけに書くモヤシっ子は幸せ投げの刑。
○作品はHPなどに過去掲載されていない、「未発表」のものを。また、投稿作品の返送・転送は不可であることをご理解いただきたい！

【文章投稿武門の掟】
○文字数は800字程度で。メール本文内に住所などの記載を忘れるな！

【写真武門の掟】
○デジタルの場合、パソコンで見れるJPEGなどの形式でうっしゃー！

【イラスト武門の掟】
○現在モノクロページゆえ、モノクロ作品の投稿をお願いしてみりゅ。
○ハガキ～A4サイズくらいで、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本。
○CGのカラーモードはグレースケールか、モノクロ二階調の二択で！
○CGの推奨サイズは寸法7cm×5cm・350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）が最強。やむなくJPEG形式で参戦するならば、クオリティ75～95%で保存をば。
○CGは住所・名前などの文書ファイルと一緒にして、3M以下に圧縮を！

あて先はこちらじゃあ!

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
闘羅武 各コーナー係

メール投稿アドレスはこちら!

【CGイラスト投稿】
toulove_cg@arcadiamagazine.com

【文章投稿】
toulove@arcadiamagazine.com

次号（Vol.4）分 締め切りは……、2006年9月30日（土）必着!!

闘羅武めも☆ 闘羅武では、モノクロイラストや文章投稿を随時募集しております。一応締め切りを設けてはいますが、これはあくまで目安。この期日を過ぎても、ちゃんと作品はストックしていますのでご安心ください。上に挙げたコーナーだけでなく、格闘ゲームや対戦ゲームならではの体験談など、何でもOK!　ぶっちゃけまだまだ投稿作品が少ないので、今なら高確率で掲載される……かもよ!

対戦格闘ゲームの歴史を振り返る

強者たちの足跡

これまでは対戦格闘ゲームのルーツとなった作品にスポットを当ててきたが、今回紹介する『ストリートファイターII』が、事実上対人戦を普及させた真の立役者である。すでに発売から15年が経過しているが、シンプルながら駆け引きが凝縮されたその魅力は、今なお色あせない！

ストリートファイターII
（91年／カプコン）

Text：C・LAN　素材提供：小山祥之

緩やかに、そして確実に波及する対人戦の概念

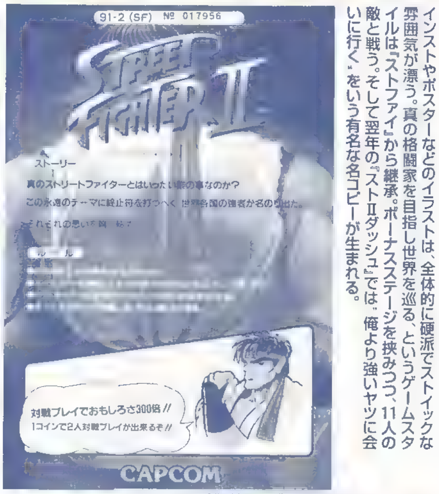
『ストリートファイターII』（以下『ストII』）が発表されたのは、91年のAOUショー。カプコンブースの目玉商品として出展され、瞬く間に長蛇の列ができた。そのときはだれもが『ストリートファイター』（以下『ストファイ』）の続編という認識であり、事実それは正しい見方である。CPIIで描かれた陰影のある画、リュウとケンを初めとする個性的な8人のキャラクター、精密で快適なレスポンスなどが特徴で、一口に言えば、総合的にすべてがボリュームアップした『ストファイ』。本作が制作された背景には、前作で普及した6ボタン筐体を流用するという意図もあったという。しかし、前述の"作り込み"に類する部分が非常に優れており、何よりも対人戦をある程度想定して制作されていたことが決定的な違いである。

もちろん当初は対戦という概念は普及しておらず、一人用の格闘アクションとしてプレイされた。プレイヤーの目標はベガを倒してエンディングに到達することであり、クリア後はパターンを突き詰めたり、全キャラクリアを目指すプレイに落ち着いていく。当時の対戦は相手の許可を得て乱入し、肩を並べて戦うスタイル。さらに30分は遊べるCPU戦と異なり、敗者は5分で席を立つ弱肉強食の異質なルール――見知らぬ人との対戦は成立すること自体が少なく、対戦が市民権を得るまで長い時間を要したのも当然だったといえる。

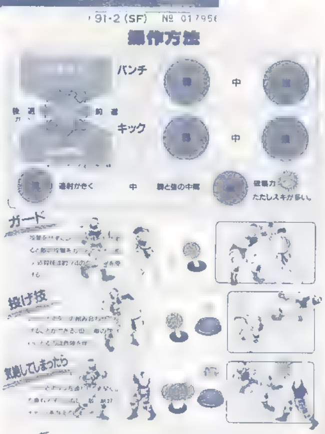
表面に「対戦者募集中」、「1人プレイ中」などと書かれたパネルを設置した店舗もあった。対戦の一般化に貢献したのは、全国一を決める"ゲーメスト杯"、そしてその前後に登場した2台の筐体を隣同士や背中合わせに置いた"対戦台"である。また、任天堂のVS筐体を流用したものもあった。対戦台は『ストIIダッシュ』の発売とともに爆発的に全国に普及していく。

『ストII』インストギャラリー

『ストII』の操作系は『ストファイ』のテーブル筐体版で同様の8方向レバー＋6ボタン。必殺技はボタンを押したときと離したときの両方に対応し、受付時間も長めに設定されているため、『ストファイ』よりも格段に出しやすい。レバーでジャンプとガードを行ない、レバー＋ボタンの組み合わせで必殺技を出す、といった2D格闘の常識もすべてこの作品から発展したものだ。コマンドは『ストファイ』の三つが継承されたほか、キャラによっては横ため、下ため、連打、レバー1回転などを導入。いずれのコマンドも今なおスタンダードに採用されているものばかりだ。通常技から必殺技へスキ無くつなぐ"キャンセル"やガード方向が逆になる"めくり"など、2D格闘のベースとなるテクニックも内包していた。これらの中には偶然の産物も交じっていたことが後に関係者から明かされることになるが、駆け引きに最低限必要な要素は、ほぼそろっていたのだ。



インストやポスターなどのイラストは、全体的に硬派でストイックな雰囲気が漂う。真の格闘家を目指し世界を巡る、というゲームスタイルは『ストファイ』から継承。ボーナスステージを挟みつつ、11人の敵と戦う。そして翌年の『ストIIダッシュ』では"俺より強いヤツに会いに行く"をいう有名な名コピーが生まれる。



現在では出せて当たり前のコマンドも、発売当初は皆四苦八苦。『ストファイ』に比べると、はるかにコマンド技は出しやすくはなっていたが、"昇竜拳などは"難しいコマンド"の代表格とされた。こうしたアクションの存在を知らせる意味も兼ねて、512分の1の確率で暴発する"512必殺技"や"512強制ガード"が存在した。

情報の有無が明暗を分ける混沌の対戦模様

『ストⅡ』の対戦が一般的に遊ばれるまでには半年～一年もの月日を要するが、ごく一部には対戦の盛んな地域もあった。トーナメント形式の大会を開催する店舗もあり、先進的な対戦プレイヤーは、大会前にはいわゆる"遠征"に赴き、交流の輪を広げながら腕を磨いていった。局地的ではあるが、続々と新たなテクニックも見つかっていった。とはいえ、現在のような2D格闘における攻略概念の基礎知識もなければ、"フレーム"を用いたアプローチなどはありようもない、そんな手探りの時代だ。対○○には△△で××連打で勝てる、といった単純な攻略法が対人戦でも通用し、ときには嘘の山を築くことさえあった。ある意味、現在以上に"情報"が重要で、一種ハメに近い（実際に脱出困難、または精度次第で脱出不可能なものもある）連係も数多く存在した。そしてゲーメスト主催の、初の全国大会が91年8月6日に開催されたのである。



対戦では攻守にスキの無いガイル、ガイルに強いダルシム、そしてダルシムを食える春麗が三強として君臨していた。全般的に連続技の威力が高く、一瞬のミスが命取りになるという、緊迫した戦いが展開された。

初の全国大会が開催 拓かれた闘劇への道

（株）新声社 ゲーメスト主催の『ストⅡ』大会は、正式には"ゲーメスト杯 全日本ストリートファイターⅡチャンピオンシップ"という名称で、闘劇の直系に当たる2D格闘初の大規模な全国大会である。店舗予選は無く、約600名の参加希望選手が一堂に会してトーナメントを行なった。『ストⅡ』は同キャラ対戦ができないため、じゃんけんで負けたプレイヤーは第二候補のキャラを使う必要があるなどの不満点は挙がったが、会場は熱狂と興奮に包まれた。最終的にケン一人を含む三強がばらける形でベスト8に勝ち上がる。なお、リュウとケンは同キャラ対戦専用のコンパチキャラとして設計されたが、一部バグと思われる性能差が存在。リュウのみ気絶時の特定モーション中の被ダメージが2倍になるため、リュウを選ぶプレイヤーは圧倒的に少なかった。

そして激闘の末、清藤氏（東京）の操るガイルが、ケン、ダルシム、春麗を破って優勝する。結果的には順当であったが、対戦テクニックの熟成過程で見ればまだ発展途上の時期。この大会時点では、"めくり強キック→アッパー昇竜拳"に代表される連続技や、ヨガ投げ（投げ間合いの差を利用した投げハメの一種）などの脱出困難な連係は広く普及しておらず、トーナメントの試合で見かけることもほとんど無かった。

余談だが、ガイルには技の出掛かりか戻りに攻撃を受けると、通常技を1回空振りするまで必殺技が出せない"封印"と呼ばれる現象が存在した。今思えば、清藤氏が相手と対峙しているときに、しゃがみ弱Pを小刻みに連打していたのが興味深い。これが封印解除のためだったのかどうかは分からないが、封印に関する攻防に有利に働いていたことは間違い無い。

ゲーメスト杯終了後も、世間の対戦熱は冷めるどころか増す一方。ゲーメスト杯の影響力は大きく、この時期を前後して対戦プレイヤーが急速に増加。対戦台も徐々に浸透していくことになる。熱狂は『ストⅡダッシュ』発売まで、さらに発売後も続く。そして、この偉大な先駆者が開拓したロードは、途切れることなく現在までつながっているのだ。

対戦シーンを盛り上げた『ストⅡ』の系譜

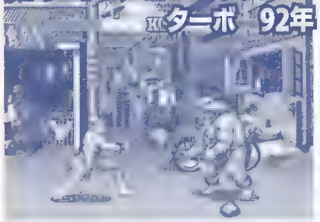
初代『ストⅡ』発売後は、バージョンアップ作品や続編が4作登場している。洗練の極みともいえる最終作の『スパⅡX』は長らく愛好するファンに支えられ、現在でも現役稼動店舗がまだまだある。第一回闘劇種目に採用されたことも記憶に新しい。これら『ストⅡ』シリーズ作品がリリースされたのは、商的な理由以外にプレイヤーや店舗からの強い要望があったことが大きい。また、"ストⅡレインボー"と呼ばれるバランス度外視のコピー基板対策の意味を持った『ストⅡダッシュターボ』などの作品もある。『スーパーストⅡ』以外の4作品はトップクラスのインカムと顧客からの絶大な支持を受け、カプコンの2D格闘ジャンルにおけるブランドイメージを不動のものにした。さらにカプコンは『ヴァンパイア』、『VSシリーズ』、『ストⅢ』など意欲的に新シリーズを展開。これらもまた、2D対戦格闘の黄金期を力強く支えた。

ストリートファイターⅡ 91年



世界各国から集った8人のファイターが、おのおのの理由を持って戦いに参加する。いろいろな意味で格闘ゲームの常識を塗り替えた作品。すべてはここから始まった。

ストリートファイターⅡダッシュターボ 92年



ゲームスピードが高速化し、新新な新技が多数追加された。同時押しで通常技をつなぐテクニックが一般化し、弱足払いのヒット確認を行なうリュウ、ケンの姿が多く見られた。

ストリートファイターⅡダッシュ 92年



同キャラ対戦が可能となり、さらに四天王も使えるようになったバージョンアップ作品。従来のキャラクターにも多くの調整や新技が追加。必殺技が強力なベガが猛威を振るった。

スーパーストリートファイターⅡX 94年



新必殺技や投げ抜け、スーパーコンボを導入したシリーズの最終完成形。『スパⅡ』で旧来に戻ったゲームスピードは『ストⅡダッシュターボ』以上の高速化を遂げて帰ってきた。

スーパーストリートファイターⅡ 93年



T・ホーク、キャミィ、ディージェイ、フェイロンの4キャラを追加。旧キャラも大規模な見直しが図られた第二期『ストⅡ』。8台の筐体を使ってトーナメントを開催できた。



CPU戦の最終ボスとして立ちはだかるベガ。8人目以降は四天王と呼ばれる強敵だったが、プレイヤーの興味は"彼らを使う"ことに傾いていく。



必殺技も弱、中、強で性能に違いがある。今や稼働直後の調査対象だが、リーチや速さ以外の判定面に違いがあるものは、発見までに時間を要した。

闘劇魂 次号予告



やっぱり次号も出ちゃいます!

みんな気になる次号ですが、やっぱり出ちゃいます！ 次号は闘劇'07のタイトル発表かも!? ほかにも、技術的＆精神的に強くなるためのコンテンツをさらに充実させていきますよ！

闘劇'07タイトル発表なるか!?

最新格闘ゲーム情報
上級プレイヤーから強さを探れ!
大ボリュームの攻略情報

特別付録 DVD VIDEO

当然のように、次号もDVDを付けちゃいます。内容はまだ告知できませんが、今まで以上の豪華コンテンツでお届けしちゃうぞ!

投稿大・募・集

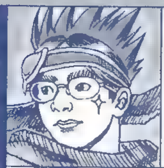
各コーナーへの投稿も引き続き募集中！ 今ならキミがコーナーを作っちゃうこともできるかも。熱い思いのこもった投稿、お待ちしております！

すべてのコーナーのあて先は……
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 闘劇魂（各コーナー）係

闘劇魂Vol.4は今秋発売（予定）!

最新情報は月刊アルカディア、もしくはアルカディアHP（http://www.arcadiamagazine.com/）にて!

俺たち頑張ったぜ! コーナー



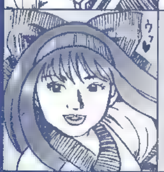
●最近は、カードゲームも遊んでいるのですが、お金がすごい勢いで減るうえに、そうそう勝てるわけもなく凹み続ける毎日。が、おかげで「人と対戦すること」の面白さっていうものを再認識させてもらったのも確か。んで、勢いで格闘ゲームで対戦するも久しぶりにやるゲームでは勝てるはずもなく、またお金が減ると。……悪循環？（笑） （age）



●皆さんお待たせしましたっ！ 満を持して、アストロさんが闘劇魂の編集後記に初登……じゃなくて、『VF5』が全国のお店で本格稼動開始ですよ！ 暑い夏の日差しの中でゲーセンを駆けめぐり、そこで繰り広げられていく熱いバトル！ 想像するだけで汗ダクでございますよ（?）。今年の夏は肉で弾けちゃってネ☆ （野獣最終兵器ことアストロ）



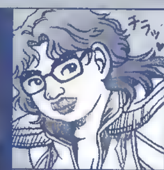
●某ライターの願いが通じたのか？ 家庭用ゲームからアーケードゲームへ逆移植された『ソウルキャリバーⅢ』。シリーズを通して3作目となるゲームですが、ここから始めても十分楽しめます。というのも、難しい操作を必要とせず、立体的なフィールドを使った新しい読み合いが、実に面白い！ あれれ、宣伝になっちゃったかな？ （OYZ）



●『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の関連記事も、これで一段落。『零』のころから考えると二年余り、いろんな人と出会って別れて、無数の事が変わり、自分もまた変わっていかねばと、そんなことを考えている初夏のこのごろです。あ、そうそう、なんとか最後まで走りきれたことに、岸さんら担当編集の方と、相方FAGに百万の感謝を。 （猫＠来栖）



●今までやり込んだ努力の成果が実って笑った奴もいれば、夢叶わず泣いた奴もいるのです。来年の闘劇こそは、笑う側になりたいと思い練習に励むわけで、格闘ゲーマーのジレンマは一生終わりません。次回の闘劇に選ばれるタイトルを妄想しつつ、『KOF MAXIMUM IMPACT 2』をやり込んでいたりするのです（笑）。ホワタァ！ （ケンちゃん）



●闘劇羅漢倶楽部を発足から早三回。おかげさまで好調かつユルめの投稿ページとして定着しつつあります。ですが、まだまだ投稿が欲しいというのが本音。文章投稿は読ませる文章にしなくても大丈夫ですよ。対戦格闘ゲームをしていて感じたこと、自慢でも愚痴でもかまいません。格闘ゲームの新旧にこだわらず送っていただけるとうれしいです。 （柵太郎）



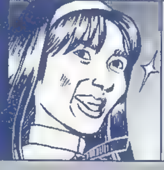
●今回のギルティは記事作りで本当に苦労した！ なんつーか夏休みの宿題気分（笑）。後半の駆け足っぷりに苦笑いでした。その甲斐あって記事のデキには手応えアリ！ 最近は現役離れしてるけど、皆のやり込みを見てるとまた頑張っちゃおうかなとか思いました。あと、3年前から『仁義ストーム』勢の自分としては稼働を心から楽しみにしてます（笑）。 （パチ）



●闘劇、'06にして初出場してみました。結果は微妙だったけど……。実はね、でっかい大会ってものすんごく久し振りだったんですよ。多分、最後に気合入れて出たのが『鉄拳4』初の大晦日大会だから、4～5年振りよね。「本気で勝つ」ための努力、かなりすがすがしいもんでした。もうちょっと現役で頑張りたい、なんて勘違い。 （ハメコ。）



●やっと終わりました。今回は担当ページが多かったので非常に苦労しました。泣く泣く週7回の『鉄拳5 DR』を週5回くらいに……。これからは来年の闘劇に向けてデビルジンを練習しますかね（笑）。韓国人の時代は終焉を迎えたのです。闘劇'06では世代交代を証明したので、ベテラン勢はそろそろ身の振り方……うわ！ みすた一何をするやめ……。 （ユウ）



●闘劇ではギルティ優勝したけどメルブラは1回戦負けなゆきのせです（笑）。今回は、今の主流なコンボなどを担当しました。まだまだ研究する余地が残っているので、皆さんの研究に役立てば幸いです。ガード不能現象は、最近直ガーしてる人が多いようです。努力で何とかできるのっていいですよね。次回作が出ることを期待しつつ頑張りましょう。 （ゆきのせ）

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。巻末のはがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アンケート番号

1 バーチャファイター5
2 仁義ストーム
3 ソウルキャリバーIII アーケードエディション
4 鉄拳5 DARK RESURRECTION
5 北斗の拳
6 SUPER GREAT GAME CENTER
7 格ゲーワールドリポート
8 ストリートファイター ZERO FG
9 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
10 ギルティギア イグゼクス スラッシュ
11 メルティブラッド アクトカデンツァ
12 初心者講座
13 負けの美学
14 バーチャファイター4ファイナルチューンド
15 ストリートファイターIII 3rdストライク
16 キャラクターランキング
17 格闘ゲームプレイヤー名鑑
18 Fighting Gamer's FOUNDATION ～闘劇'06スペシャル～
19 対戦格闘ゲームイベントリスト
20 ゲームの道は修羅の道？
21 格闘ゲームQ&A
22 闘劇'06FINAL リポート
23 闘劇グラフィティ
24 トッププレイヤーに聞け！ 北斗の拳
25 闘劇'06FINAL 北斗の拳リポート
26 トッププレイヤーに聞け！ バーチャファイター 4 FT
27 闘劇'06FINAL バーチャファイター 4 FTリポート
28 トッププレイヤーに聞け！ 鉄拳5 DR
29 闘劇'06FINAL 鉄拳5 DRリポート
30 闘劇ヒストリー その1
31 トッププレイヤーに聞け！ KOF XI
32 闘劇'06FINAL KOF XIリポート
33 トッププレイヤーに聞け！ サムライスピリッツ天下一剣客伝
34 闘劇'06FINAL サムライスピリッツ天下一剣客伝リポート
35 闘劇ヒストリー その2
36 トッププレイヤーに聞け！ ストリートファイターIII 3rdストライク
37 闘劇'06FINAL ストリートファイターIII 3rdストライクリポート
38 闘劇ヒストリー その3
39 トッププレイヤーに聞け！ ネオジオ バトルコロシアム
40 闘劇'06FINAL ネオジオ バトルコロシアムリポート
41 トッププレイヤーに聞け！ メルティブラッド アクトカデンツァ
42 闘劇'06FINAL メルティブラッド アクトカデンツァリポート
43 闘劇ヒストリー その4
44 トッププレイヤーに聞け！ GGXX SLASH
45 闘劇'06FINAL GGXX SLASHリポート
46 DVD Commentary 付録DVD解説
47 付録DVD試合解説補足
48 格ゲー番付
49 ロングランゲームズブースター
50 大会におけるMCとは何か
51 3on3などのチーム戦の意図
52 既刊ムック告知
53 闘劇魂羅漢武道会
54 格闘ゲームの歴史
55 次号予告
56 俺たちがんばったぜ！コーナー
57 闘劇魂 読者プレゼント
58 付録DVD
59 表紙

Q9.学校・職業・その他

1 小学生	10 予備校生
2 中学1年生	11 大学生
3 中学2年生	12 大学院生
4 中学3年生	13 会社員
5 高校1年生	14 自営業
6 高校2年生	15 主婦
7 高校3年生	16 フリーター
8 短大生	17 無職
9 専門学校生	

格ゲーファンなら見逃せない！ 闘劇魂

読者プレゼント

①～④ 闘劇'06 SUPER BATTLE DVD 各3名様

1 Vol.1

『GGXX SLASH』と『メルティブラッド アクトカデンツァ』を収録。闘劇タイトル中でも1,2を争う激しい戦いを見よ！



2 Vol.2

3D対戦格闘の『バーチャファイター 4FT』と『鉄拳5DR』を収録。シリーズの集大成と言える至高の戦いがここに！



3 Vol.3

『KOF XI』、『ネオジオバトルコロシアム』、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』を収録。SNKプレイモアのタイトルを大ボリュームでお届け。



4 Vol.4

『ストIII 3rd』と『北斗の拳』を収録。"超"上級者同士の息詰まる熱戦は、文字通り一瞬たりとも目が離せない!!



⑤ PS2版メルティブラッド アクトカデンツァ



エコールソフトウェア様ご提供
2名様

待ちに待った家庭用がついに登場！ 魅力的なキャラを堪能できるほか、誰にも遠慮することなく永久を決められるぞ！

⑥ アルカディア特製図書カード



10名様

締め切り 2006年9月15日 当日消印有効

本誌備え付けのアンケートはがきに必要事項を記入の上、希望するプレゼント番号を書いて送ってください。希望者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

闘劇魂Vol.3 目次

特集



表紙「バーチャファイター5」
© SEGA
Illustration by Shuji Sogabe
タイトルロゴ＆表紙デザイン：大里 浩二（株式会社THINKS NEO）

闘劇優勝者たちに直撃！トッププレイヤーに聞け!!

あの名場面をピックアップ！闘劇'06FINAL リポート!!

すべてが見どころ!

特別付録 DVD VIDEO

2006年5月3日～5日の3日間、全世界から強豪プレイヤーたちが有明に集結した！「闘劇'06 FINAL」にて繰り広げられた数々の試合。その中から選りすぐりの名試合を解説入りで収録!! ほかにも、闘劇'06開催タイトルに選ばれたタイトルの上級者たちによる名勝負の数々をはじめ、さまざまな名勝負がぎっしり詰まった180分！ まばたきするのももったいない!!

読みもの

タイトル別 INDEX

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂 Vol.3

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話0570-060-555（代表） 雑誌コード：61954-29 2006年7月28日 初版発行

■発行人：浜村弘一
■編集人：松本秀寿
■編集長：猿渡雅史
■副編集長：杉田哲朗
■デスク：霜田和人
■編集スタッフ：伊丹恭/河野淳一/野口晶/安藤慶祐/高橋誠/小沢正/上野真嗣/岸俊行/花澤貴宏/及川司/永田秀幸
■編集協力（五十音順）：age/アストロ/今井恵介(Gamer's VISION)/ILS/ウォーズ/ウメハラ/FAG/F2-PON@SMK/おおさか/大須晶/OYZ/回転王/カオル/KA2/KEE-ROCK@SMK/KYO/極限堂/具志堅裕人(Amusement Stage POPY)/栗田/来栖/紅の豚/K-2/激鉄/ケンちゃん/さとけん/C・LAN/昭和/ジョー・ヒガシ/ジョン・チョイ/志郎/ジロー/スペルマスター J/D44/タケヤマ/タジ君/ちび太/ちゃっきー/ときど/トモノ/にが/パチ/華火蠱/ハメコ。/福田柵太郎/BLEED/マゴ/マスク・ド・ヒジテツ/松田泰明（ゲームニュートン）/ミシマ/ミシマスター/峯木良広（アミューズメントエース津田沼）/メスター/餅A/もっぷ/矢永/山岸勇（ビートライブ）/ユウ/ゆきのせ/養老影/ラオウ/ラネイ
■アートディレクター：大里浩二（THINKS NEO）
■デザイン：久保田シンヤ／野中郁子／安井朋美／大渕重敬(THINKSNEO)／千葉友浩／清水順子／平岡和之／久米雄次郎／板垣利幸／山下千尋／関戸静香(ビーワークス)
■フォトグラフ：草野直也/小森大輔/中川有紀子/永山亘/新妻和久/堀内剛/雪岡直樹/和田貴光/（Studio T）
■イラスト（五十音順）：閃屋/斉藤コーキ/RIKI
■業務部：青木孝道/割石芳司
■営業部：後藤剛/堂前秀隆/中村宣忠/廣原洋祐
■広告部：水本九州男/原川 朗広/八田竜馬/樋口尚子
■編集総務：須藤史紀/高木由美子/山内ユリコ
■印刷所：大日本印刷株式会社

DVD STAFF
■チーフプロデューサー：高山昌子
■プロデューサー：菊谷勇人、古谷忠之（キックファクトリー）
■ディレクター：石井雄樹（キックファクトリー）、秋山洋介
■収録協力：桑原恵太、請地良介、池添周作、光岡辰憲
■ナレーション：服部潤
■MA：キックファクトリー
■音効：栗山信彦（メディアハウス）
■オーサリング：永野雄城（DORA3）
■デスク：磯部優子
■レーベルデザイン：広岡毅

プライバシーポリシー
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシーの定めるところにより、取り扱わせていただきます。（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）

■本誌に関するご質問とお問い合わせ
本誌付録DVDが破損、欠品していた場合は、お手数ですが下記窓口までご連絡ください。

（株）エンターブレイン カスタマーサポート
0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当ページ数」④「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

闘劇魂 Vol.3

アンケートはがき

P.191に掲載している番号を参照の上、記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4：付録DVDについてのご意見やご感想を教えてください。

□おもしろかった　□つまらなかった

感想：

Q5：ゲームセンターで最もよくプレイする格闘ゲームのタイトルを教えてください。

タイトル：

Q6：そのタイトル（シリーズ含む）のプレイ歴を教えてください。

プレイ歴：（　　）年（　　）ヶ月くらい

Q7：今後、闘劇で取り上げてほしい格闘ゲームのタイトルがあれば教えてください。

タイトル：

Q8：本書についてのご意見・ご感想や、次号へのご要望、イラストなど、自由にお書きください。

自由欄〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」または、闘劇魂の読者投稿コーナー「闘劇魂羅漢武闘会」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

切り取り線

料金受取人払

麹町局承認

6235

差出有効期間
平成20年7月
11日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8431

110

(受取人)

(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
東京都千代田区三番町6-1

闘劇魂

Vol.3 アンケート係

切り取り線

フリガナ		年齢	性別	A9.職業
氏名				
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号	番	
電子メールによる情報などの送信を希望しますか?	□はい □いいえ			
このムックをどこで知りましたか?	□書店で見て □アルカディアを見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □webで見て □arcadiamagazine.com □その他 ( )			
いつも買っている雑誌を教えてください(複数回答可)	□少年漫画誌 ( ) □青年漫画誌 ( ) □その他漫画誌 ( ) □ゲーム雑誌 ( ) □アニメ雑誌 ( ) □一般情報雑誌 ( ) □コンピューター雑誌 ( ) □その他 ( )			


PlayStation 2
SEGA AGES 2500
「東京」は無法地帯(カオス)と化す。
G-TROOP
HARD CORE BOYS
NEO SOUL
HELTER SKELTER
LAST BRONX
東京番外地
ラストブロンクス 東京番外地
SEGA AGES 2500シリーズ
VOL.24
俺達の闘いが再び幕を開ける。
舞台は東京！ 現実の町並みを背景に、己のチームのメンツを
背負って、様々な武器を手に男女の熱いバトルが繰り広げられる！
PLAYER 1 00
PLAYER 2 09
LISA
KUROSAWA
K.O.
2006.6.29発売!!
価格：2,500円（税込2,625円）
プレイ人数 1-2P
ジャンル 3D対戦格闘
SEGA
株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
受付時間：月～金 10:00～17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
セガ公式サイト http://sega.jp/
©SEGA Corporation,1996,2006
"SEGA"は株式会社セガの登録商標です。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。※画面写真は開発中のものです。
SEGA DIRECT
ソフトのお求めはセガダイレクトで！
http://segadirect.jp/
CERO B 12才以上対象



9784757728905

ISBN4-7577-2890-5

C9476 ¥1280E

1929476012807

雑誌 61954-29 Ⓗ 2007/08

Printed in Japan 大日本印刷